GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

CD-ACTION

PAŹDZIERNIK (10/2000)

INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

83

relacja z targów
ECTS

recenzje
HEAVY METAL F.A.K.K.2
CARMAGEDDON TDR 2000
BALDUR'S GATE 2
SYDNEY 2000
HOMEWORLD: CATACLYSM
ODYSSEY
CRIME CITIES

tylko u nas
zapowiedzi
FIREZONE
TOMB RAIDER 5
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

X-BOX maszyna snów

reklama
Doskonała gra akcji
MESSIAH
W niewiarygodnie niskiej cenie
Więcej informacji na str. 130-131

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND
ISSN 1507-8418
10>
9 771507 841007

Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2000 MICROSOFT

JUŻ W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

*PC GAMER, ocena **95%** oraz wyróżnienie: **GRA MIESIĄCA***

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt Mistrzostw Świata Formuły 1 1998 na licencji Formula One Administration Ltd. Formula One, Formula 1, F1, FIA Formula One World Championship (oraz ich tłumaczenia, znaki graficzne i pochodne) są zastrzeżonymi znakami handlowymi grupy firm Formuły 1.

W PAŹDZIERNIKU KILKUDNIOWA IMPREZA NA STATKU, PANIENKI NA MIEJSCU! JEDZIESZ?

Miłość na fali

LARRY 7

W polskiej wersji językowej

Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura

Weź sprawy w swoje ręce i popłyń w rejs ogromnym liniowcem pełnym najfajniejszych panienek pod słońcem. Udowodnij, że jesteś prawdziwym macho. Uwierz w siebie i poderwij najseksowniejsze laski na statku; od bibliotekarki aż po samą Panią Kapitan. Tylko od Ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
69
ZŁOTYCH

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SIERRA™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

new s service
MENU
październik 2000
http://www.ssonline.com.pl/
83

8 ECTS - relacja

12 W przygotowaniu

20 .....Airfix Dogfighter
15 .....Command & Conquer: Red Alert 2
30 .....CueClub
23 .....Escape from Monkey Island
31 .....Firezone
13 .....Gift
27 .....Halo
21 .....Land Warrior
26 .....Midtown Madness 2
19 .....Project Eden
17 .....Rune
24 .....Star Trek: Bridge Commander
29.....Star Wars: Episode 1: Obi–Wan
18 .....Stars! Supernova
28 .....The Outforce
16 .....Throne of Darkness
12 .....Tomb Raider 5
22 .....Two Worlds
25 .....Wizards & Warriors
14 .....Z2

32 Na pięć minut przed

32.....Baldur's Gate 2 + wywiad z twórcami
42 .....Combat Flight Simulator 2: WWII Pacyfic Theater
40 .....Crimson Skies
38 .....Star Trek: Deep Space 9 The Fallen

44 Kombat Korner

44 .....SNK – Mistrzowie drugiego wymiaru

46 Recenzje/Opisy

56 .....Agharta PL
65 .....Bang! Gunship Elite
58.....Carmageddon TDR 2000
48 .....Crime Cities
66 .....Dino Crisis
46.....Heavy Metal F.A.K.K. 2
72.....High Impact Paintball
52 .....Homeworld: Cataclysm
70 .....Hot Chix `n` Gear Stix
68 .....Infestation
69 .....Laser Arena
61 .....Nascar Heat
54.....Odyssey: In Search For Ulisses
67.....Return of the Incredible Machine: Contraptions
60 .....Road Wars
64 .....Rugby 2001
50 .....Soulbringer
62 .....Sydney 2000
71 .....Traffic Giant

73 Data Disc

74 .....AOE 2: The Conquerors Expansion
73 .....X–Tension

76 W imadle

84 .....Deus Ex
76 .....Diablo 2
90 .....Flanker 2.0
86 .....Ground Control
80 .....Icewind Dale
92.....Thief 2

93 Hardware

93.....News
99 .....Pinnacle Studio DV
96 .....Procesorem w płytę
94 .....X–Box
98.....Złącza szeregowe: USB vs. FireWire

101 KGB

114 Cybernet

116 .....Dystrybutorzy w Internecie
114..... WWW News
120 .....Ostatnia broń Luftwaffe
118 .....Per aspera ad astra

Konkursy

129.....Rozwiązania konkursów:
Crimes Cities, Devil Inside, Invictus, Lemingi, Rezerwowe Psy

128 Tips & Tricks

126 Manga Room

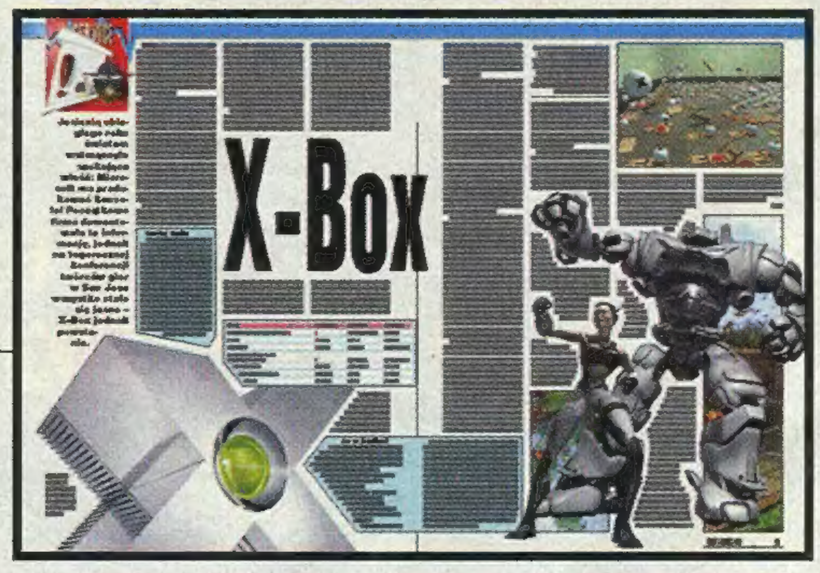
125.....W następnych numerach

FIREZONE
Tylko u nas!!!

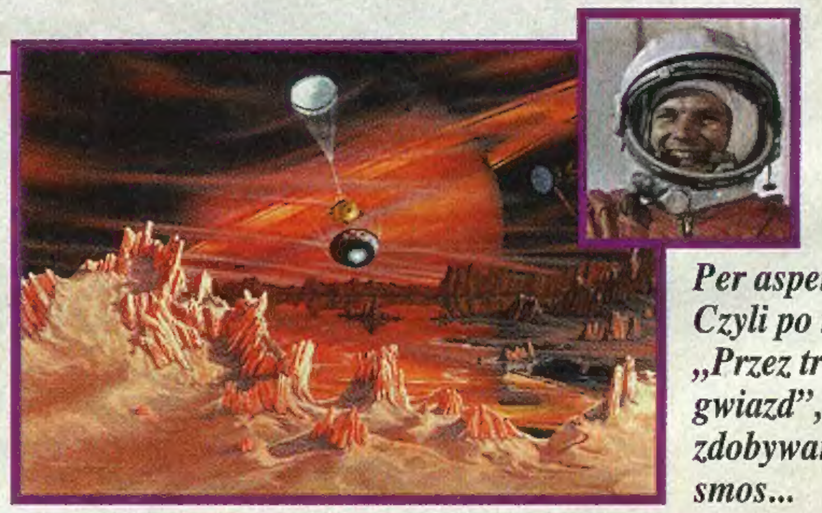
TOMB RAIDER 5
Heh, to zaczyna przypominać serial brazylijski :)

BALDUR'S GATE 2
6 stron beta testu najlepszego RPG roku! DIABLO 2 odpada w przedbiegach...

HEAVY METAL F.A.K.K.2
W zapasach błotnych Julia vs Lara ta pierwsza wygrywa nokautem!



X–Box
Microsoftowa maszynka do mielenia grafiki. Bill marzył o czymś takim od dziecka!



Per aspera ad astra
Czyli po naszemu: „Przez trudy do gwiazd", albo jak zdobywano dziki kosmos...

Redaktor naczelny
Waldemar *„Pegaz Ass"* Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał *„Hunter"*Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław *„Topgun"* Borawski
Paweł *„Pooh"* Chmielowiec
Dariusz *„Berger"* Góralski
Mirosław *„Qki"* Kuk
Paweł *„Pejotl"* Jankowski
Grzegorz *„Murmur"* Młodawski
Piotr *„Frogger"* Moskal
Maciej *„Mamut"* Ogiński
Mateusz *„Banzai"* Ożyński
Rafał *„Yossa"* Nowocień
Dariusz *„Konsolite"* Pasturczak
Rafał *„Jetboy"* Piasek
Jacek *„Randall"* Piekara
Zdzisław *„Pisiek"* Pisiński
Piotr *„Gunman"* Rożalski
Rafał *„Zulu"*Skrzypek
Piotr *„Sokół"* Sokołowski
Dominik *„Teg"* Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 120.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

ECTS 2000
Gorący materiał z ostatniej chwili! - relacja z targów growych w Londynie!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Ucieczka z planety małp. Tfu! – z małpiej wyspy!

CARMAGEDDON TDR 2000
To tak naprawdę program szkolny dla naszej „drogówki" :)

HOMEWORLD: CATACLYSM
Na pewno nie jest to dodatek, ale sequel też nie do końca...

SYDNEY 2000
Olimpiada, w której Polacy mają szansę zatryumfować!

Lista Przebojów v.1.3

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników NSS:

1. ***Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.***
2. ***Głosy przyjmujemy wyłącznie:***
   a) ***na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;***
   b) ***w e-mailach z tematem/subjectem: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.***
3. ***O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.***
4. ***Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.***
5. ***Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.***

Objaśnienia znaków:

! – nowość na Liście

▲ – skok na wyższą pozycję Listy

▼ – spadek na niższą pozycję Listy

[2] – ile miesięcy tytuł utrzymuje tę samą pozycję na Liście

TOP 5!

1. DIABLO 2	[2]
2. UNREAL TOURNAMENT	▲
3. QUAKE 3: ARENA	[2]
4. PLANESCAPE: TORMENT	▼
5. VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION	!

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

lista@ssonline.com.pl

SKALA OCEN:

1 – ***KASZANA I BADZIEW!!! Zabierzcie to ode mnie!!!***

2 – ***CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.***

3 – ***NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.***

4 – ***GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.***

5 – ***GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.***

6 – ***GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.***

7 – ***GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.***

8 – ***GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.***

9 – ***GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.***

10 – ***GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!***

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

29 PL

49 PL

79 PL

79 PL

89

99 PL

159 PL

TEL

TEL PL

TEL

MEGA HIT

99 PL

W pudełku z grą Icewind Dale znajdziesz grę na dwóch CD, instrukcję do gry, przewodnik po świecie gry, kartę podręcznej pomocy oraz kolorową mapę.

NASZA OFERTA

29 PL

49 PL

49

49 PL

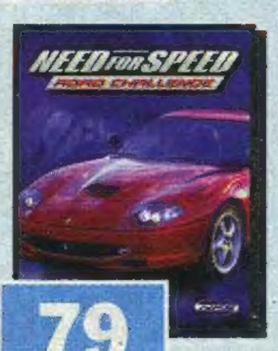
69 PL

69

69 PL

69 PL

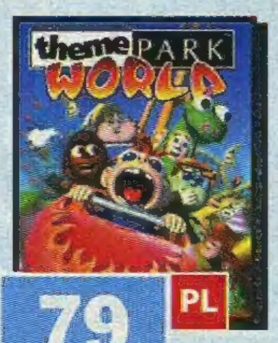
69 PL



79

79 PL

79 PL



79 PL

79 PL

79 PL

79

79

95 PL

99

99

99 PL

119

119 PL

119

119

119 PL

159

159 PL

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.

DIABLO

BARBARIAN

UNRAVELER

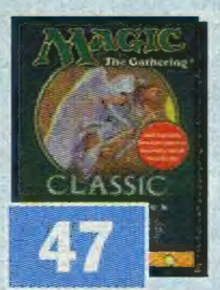
JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz Mega–konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI



47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING MERCADIAN MASQUES

W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING NEMESIS

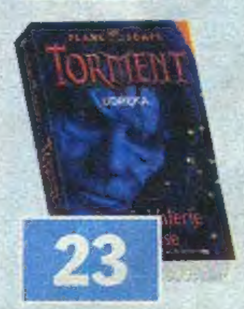
W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart.

15 kart - cena 19 zł

19

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING PROPHESY

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.



23

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.

49

POKÉMON WORLD

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PpremierĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

99 PL

+ gra AZTEC
o wartości 69 złotych
GRATIS

THE LONGEST JOURNEY PL

Główną bohaterką The Longest Journey jest April Ryan, zwykła, szara „myszka", studiująca sztukę i mająca słodkie 18 lat. Otaczają ją dwa światy – jej macierzysty Stark i niemacierzysta Arkadia. Ten pierwszy jest światem nauki, postępu i cywilizacji, drugi zaś wypełniony jest magią. Ich wzajemną harmonię zapewnia jednak Równowaga strzeżona przez dwunastu Strażników zamieszkujących Pomiędzy. Jednak jeden z nich opuścił dom i wyruszył przed siebie. Istniejącą od wieków harmonię zaczyna niszczyć mroczny chaos. Wtedy właśnie Ryan odkrywa w sobie moc Zmiennika, osoby zdolnej przekraczać granicę pomiędzy światami. Moc ta przyda jej się podczas misji ratunkowej. W grze będziesz mógł spotkać ok. 60 postaci, w 150 lokacjach. W roli głównej wystąpi Edyta Olszówka.

Zamawiając przed premierą otrzymasz: Pełną wersję gry „Aztec" o wartości 69 złotych.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2000

159 PL

+ gra TZAR
o wartości 69 złotych
GRATIS

BALDUR'S GATE II PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar".

UWAGA!
Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

Szczegółowe zasady promocji Baldur's Gate II określa regulamin dostępny w siedzibie Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

69

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego na wielkim statku wycieczkowym. W polskiej wersji językowej wystąpią Jerzy Stuhr jako Larry oraz Katarzyna Figura.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2000

79 PL

STAR TREK: NEW WORLD PL

Wsapniała strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie Star Treka. W grze będziesz mógł dowodzić flotami Klingonów, Federacji, Romulan. Piewsza gra z serii Star Trek, która zostanie wydana w pełnej polskiej wersji językowej. Prace nad tłumaczeniem gry nadzorowane przez Polski Fanclub Star Trek.

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2000

99

THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

Zamawiając przed premierą otrzymasz pełną wersję gry SAGA - GNIEW WIKINGÓW.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

PRZEZ INTERNET NAJTANIEJ W KRAJU! SPRAWDŹ NAS!

WWW.WIRTUALNY.COM.PL

Jak co roku o tej porze poranny pociąg przywiózł zmęczonych dziennikarzy

Tegoroczny European Computer Trade Show prawdopodobnie już po raz ostatni odbył się w londyńskiej hali wystawowej Olympia. Długotrwałe prośby wystawiających się tam firm o bardziej przestronną, lepiej wyposażoną i przede wszystkim nowocześniejszą halę, która przez trzy dni zapewniłaby płaszcz ochronny dla zabaw przyszłości, zostały wreszcie przez organizatorów wysłuchane. Miejscem następnego ECTS–u będą ultranowoczesne wnętrza ExCeL – budynku, który powstał po przebudowie dawnych londyńskich doków. ExCeL ma dokładnie wszystko to, czego można sobie zażyczyć: klimatyzację, studia radiowe i telewizyjne, ogromną przestrzeń dla wystawiających, wspaniale wyposażone pomieszczenia dla dziennikarzy (w przeciwieństwie do dzisiejszych, gdzie do pięciu działających komputerów stało się w długaśnej kolejce) itd. Wszystko to powinno sprawić, że jesienne spotkania w Londynie staną się znów prestiżowym wydarzeniem, a nie tylko koniecznością. Niestety, przytłaczającej większości firm z branży komputerowej rozrywki brakuje pieniędzy – i na dodatek często nie mają czego pokazywać. Niektóre z nich swoją nieobecność na wystawie zastępują organizowaniem spotkań wyłącznie dla dziennikarzy.

Tak było np. z Eidosem. Mimo że razem z firmą Activision jest bliski odstrzału, to jednak pozwolił sobie na zaproszenie osiemdziesięciu dziennikarzy do pięknego pałacyku kilka kilometrów za Londynem. A wszystko po to, by zaprezentować około 12 tytułów, które powinny do końca tego roku ujrzeć światło dzienne. Jednak, jak okazało się wieczorem, wśród nowości na uwagę zasługują tylko: zabijający HITMAN, około trzydziestosekundowa migawka z TOMB RAIDERA nowej generacji, naprawdę przepięknie wyglądający COMMANDOS 2 i... znakomity stek z łososia. Stylowe otoczenie pałacu w prawdziwie angielskim stylu i wszechobecny krótko strzyżony trawnik z golfowymi jamkami i placem do krokieta, to wszystko stanowiło o czarownym klimacie tego spotkania. Ian Livingstone, prezydent europejskiej części Eidosu, podczas wieczornej prezentacji starał się nas przekonać, że jego firma ma się dużo lepiej, niż to w rzeczywistości wygląda, i że gdyby nie John Romer i jego ponad wszelką miarę kosztowna DAIKATANA, nie trzeba by teraz szukać inwe-

Królestwo Nintendo z GameBoyem Advance i Pokemoonami na czele

Jak na mój gust to stoisko Disneya nie zmienia się od lat

Gość obok to Dave Perry, facet o lokalnym znaczeniu. Stworzył jedynie jakieś MDK 1, Messiaha i Sacrifice. Aha, no i za tego Sacrifice dostał nagrodę (to małe na stole) za najlepszą grę targów... a taki niepozorny :)

Hasbro - jedno z bardziej atrakcyjnych miejsc na targach, no i te wyścigówki...

ECTS'2000

Zmierzch multimedialnych systemów nowej generacji, wielkie straty finansowe wszystkich liczących się firm i ogólna apatia – spowodowana pewną próżnią zaistniałą ostatnio w przemyśle gier komputerowych.

stora, który uratowałby swoim wkładem pięknie ongiś prosperujący interes.

Na drugi dzień po harcerskim objeździe autobusem przesunęliśmy się do popołudniowego Londynu, gdzie Nintendo zorganizowało mały show na cześć nowego, kolorowego, 32–bitowego Gameboya Advance i maszynki nowej generacji – GameCube, która powinna rywalizować z PS2, X–Boxem i DreamCastem. Na konferencji prasowej ludzie z zarządu Nintendo schlebiali sobie nawzajem na wszystkie sposoby, mówiąc o doskonałości swoich ukochanych. Jednak nieustanne aluzje rzucane w stronę konkurencji wzbudzały podejrzenie, że nie są oni aż tak pewni swego. No, zobaczymy za dwa lata, gdy na rynku przedświątecznym spotka się czwórka rywali (Sony, Microsoft, Nintendo, Sega), by w niemiłosiernej bitwie walczyć o portfele klientów. Podczas gdy

Nie wszyscy stroili się w kolorowe piórka - BluByte był np. całkiem blue

Jak już zostało powiedziane, szereg znaczących firm zrezygnował ze swoich stoisk na ECTS. Nawet numer jeden wśród nich, Electronic Arts, „pozwolił" sobie nie przyjść i zamiast tego zorganizował niesmacznie monstrualną imprezę

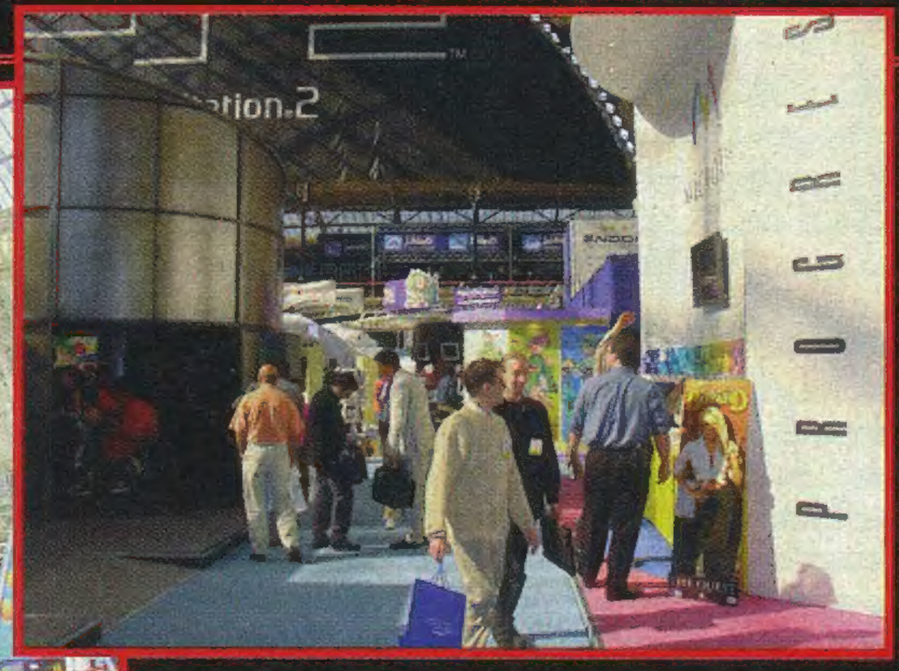
Antresola rządzi się własnymi prawami i jest tu zawsze inaczej niż na parterze

własną. Jasne, zgodnie z ogólnoświatową tradycją pt.: „bierz, póki ci dają", wszyscy obecni najpierw napchali sobie brzuchy, by następnie, rozłożywszy się wygodnie w fotelach, oglądać ujmującą prezentację świetnie wyglądającej BLACK & WHITE, którą zajął się Wielki Pan Strateg Peter Moulineux. Próbowaliśmy przeprowadzić krótki wywiad z tą legendą przemysłu gier, ale na drodze stanęło nam kilka ekip telewizyjnych, najwidoczniej nie wiedzących co ze sobą począć. Pozostało nam zatem tylko się przyglądać, jak Moulineux po kilku pytaniach w blasku reflektorów z gracją spływa do swojej limuzyny i znika gdzieś w ciemnościach.

Jak już na pewno wszyscy się w tym miejscu zorientowali, tegoroczna relacja jest od strony wizualnej inna od poprzednich - tym razem chcieliśmy dać się Wam wczuć w koloryt tego największego growego bazaru Europy

Microsoftu poza konferencją w ogóle nie było widać, Nintendo zwróciło na siebie uwagę naprawdę olbrzymim stoiskiem, pełnym Mariów, Pokemonów, Donkey Kongów i innej gawiedzi typowej dla tej firmy.

PlayStation jak zwykle zamknął się w stylowych kulisach na końcu hali, jednak tym razem nie warto było się tam zatrzymywać. Na PS2 na razie nie ma żadnych gier, które pozbawiłyby kogokolwiek tchu. Nudne oglądanie TTT czy RR V zostało zatem wzbogacone o zmniejszoną wersję pierwotnego PlayStation – PS One. Konsola ta wygląda naprawdę cool, więc przy pewnej tanecznej grze radośnie zatańczyliśmy sobie krakowiaka na gumowej podkładce.



Już chyba do tradycji imprezy przejdzie przepychanka pomiędzy Sony i Nintendo na największe bannery - czyli Sony wywaliło kupę kasy na promocję PS 2, a Nintendo zgrabnie go zasłoniło. I to czym??? GameBoyem!!!

Do zobaczenia było jednak dużo więcej. Prezentacja wszystkich gier, których wydanie EA zaplanowała do końca roku, zabrała ładnych parę metrów kwadratowych. Oprócz zwykłych i nigdy się nie kończących kontynuacji sportów, zaprezentowano tu kilka gier na PS i PS 2, na przykład Bondowatą NO ONE LIVES FOREVER, interesująco wyglądający X–SQUAD, a przede wszystkim wyczekiwane ALIEN RESURRECTION – grę, która pojawi się w sklepach lada moment. Jak udało nam się ustalić, EA spodziewa się, że po wprowadzeniu wszystkich multimedialnych maszyn nowej generacji rynek podzieli się w Europie następująco. Ok. 30% ujarzmić powinna PlayStation 2, po piętach będzie jej deptać X–Box. Od 15 do 20% przypadnie PC, a o resztę pobiją się nintendowy GameCube z DreamCastem firmy Sega, o ile w ciągu dwóch lat nie pojawi się coś nowego. Bezspornie największym triumfem Electronic Arts była nowa siedziba firmy. Architektoniczny klejnot w nowoczesnym stylu świadczy o tym, że „Elektroników" naprawdę na to stać.

Jak wynika z powyższego, wokół ECTS działy się dużo ciekawsze rzeczy niż na samej wystawie. Nie ma sensu w tej chwili obszernie rozpisywać się o wszystkich nowych grach, jakie tu się pojawiły (nie było ich dużo). To zadanie spełni wypchany dział nowości w następnym numerze. Wystawa, niestety, wleciała nam niemiłosiernie blisko zamknięcia numeru, a 12 godzin na opracowania tej lawiny informacji, to po prostu za mało. W następnym numerze proszę się spodziewać nie tylko wyczerpujących informacji o nowościach, ale także naprawdę głębokiej refleksji nad konsoletami nowej generacji. A być może nawet jakiegoś wywiadu. Druga połowa ECTS przebiegała bowiem pod znakiem całkiem interesujących konferencji na temat przyszłości gier, technologii itd., z czego również spróbujemy zrobić jakiś niewymagający wyciąg. Ciekawe – aczkolwiek tegoroczna wystawa była namacalnie najsłabsza, odnotowano największą liczbę rezerwacji biletów dla odwiedzających i największą liczbę wystawiających.

Na koniec tego małego wejrzenia do kuchni – może dobrze by było zwrócić uwagę na fakt, że prawie wszystkie firmy produkujące gry poniosły w ostatnich kilku miesiącach straty. Depresyjna Activision przyznała, że może ją sobie kupić właściwie ktokolwiek. Eidos ciągle jeszcze prezentuje uśmiechniętą twarz człowieka sukcesu, jednocześnie jednak negocjuje

z Infogrames odkupienie 40% swoich akcji. Firmy takie jak EA, Havas czy Infogrames są poniekąd w lepszej sytuacji, jednak ich akcje również nie należą do najlepiej sprzedawanych. W tej chwili zupełnie spokojni są zatem jedynie Take 2 i UbiSoft. Obrót brutto ze sprzedaży gier jest większy niż kiedykolwiek wcześniej, jednak koszty ich rozwoju są tak wysokie, że zyskowne są naprawdę tylko wielkie przeboje, takie jak na przykład DIABLO 2. Po czterech miesiącach jednak wszystko może się zmienić, bo przemysł gier funkcjonuje jak klepsydra.

Mamoulian

No dobra, koniec ściemniania - te targi od strony wizualnej były najsłabsze ze wszystkich i trudno się dziwić, gdy z kieszeni producentów zaczyna wiać pustkami. No to cóż... do zobaczenia za rok

Nagrody Targów ECTS 2000

Kategoria	Nagrodzony produkt
Najlepsza gra na PC	Diablo 2 (Blizzard)
Najlepsza zapowiadana gra targów	Sacrifice (Interplay)
Najlepszy wydawca	Havas Interactive
Najlepszy program użytkowy	Encarta 2000 (Microsoft)
Najlepszy sprzęt hardware'owy	Voodoo 5000 (3Dfx)
Najlepsza gra na PlayStation	Gran Turismo 2000
Najlepsza gra na Nintendo	Legend of Zelda: Majora's Mask
Najlepsza gra na Dreamcasta	Jet Grind Radio
Najlepsza gra	Mario Kart Advance (GameBoy Advance)
Najlepsza gra na konsole przenośne	Mario Kart Advance (GameBoy Advance)
Najlepsza gra wieloosobowa	Mario Kart Advance (GameBoy Advance)
Najlepsza gra na konsole	Perfect Dark (Nintendo)

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

SUPERPROMOCJA
TYLKO W PAŹDZIERNIKU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

POLECAMY

POLECAMY

DODATKOWO
wśród wszystkich klientów którzy zamówią FIFE 2001 rozlosujemy:
- 5 t-shirtów z podpisami członków polskiej reprezentacji
- 5 oryginalnych joypadów firmy Electronic Arts
- 20 mouse padów

W naszej ofercie ponadto:

Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Earth 2150 pl	89	Resident Evil 3-Nemesis	tel.
Aztec pl	69	Faust pl	79	Rollercoaster Tycoon pl	79
Black and White	tel.	Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	Rollercoaster Tycoon misje pl	45
C&C: Worldwide Warfare	119	Freespace 2 pl	79	Star Trek Voyager: Elite Force	tel.
Carmageddon 2000 TDR	99	Half-Life Gener. + T-shirt	159	Starcraft	99
Championship Manager 2000	125	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Tachyon	99
Cleopatra pl	99	Kiss - Psycho Circus	159	Tony Hawk Pro Skater 2	tel.
Colin McRae Rally 2	tel.	Konung - Legend of the Nortgh pl	99	Vampire	199
Commandos 2	tel.	Liga Polska Manager 2000 pl	99		
Croc 2	109	Music Maker Gen. 5 pl	99		
Crime Cities pl	99	Mortyr pl + t-shirt	69		
Cywilizacja 2: Próba Czasu pl	tel.	Might & Magic 7 pl	79		
Daikatana	139	Need for Speed 5 Porsche	119		
Dark Reigh 2	169	NHL 2000	79		
Driver	99	NOX	79		
Earthworm Jim 3D pl	69	Railroad Tycoon 2 pl	99		

PC DARK RUMBLE

139 zł

ANALOGOWO - CYFROWY
FUNKCJA WIBRACJI
...KOŚĆ !!!

PC SPEED DRIVE

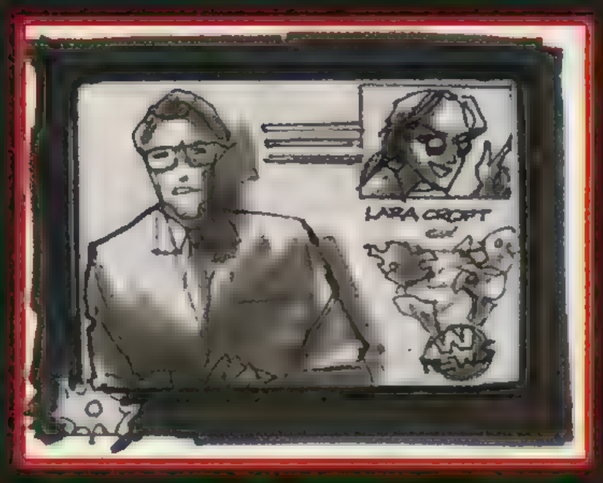
319 zł

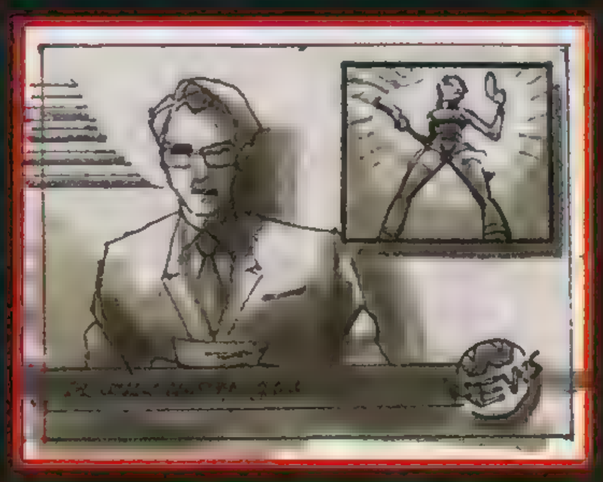
Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową!
PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!

SUPER CENA!!!

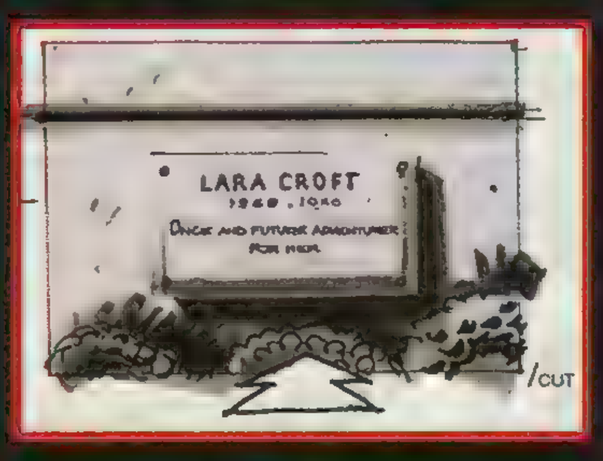
1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

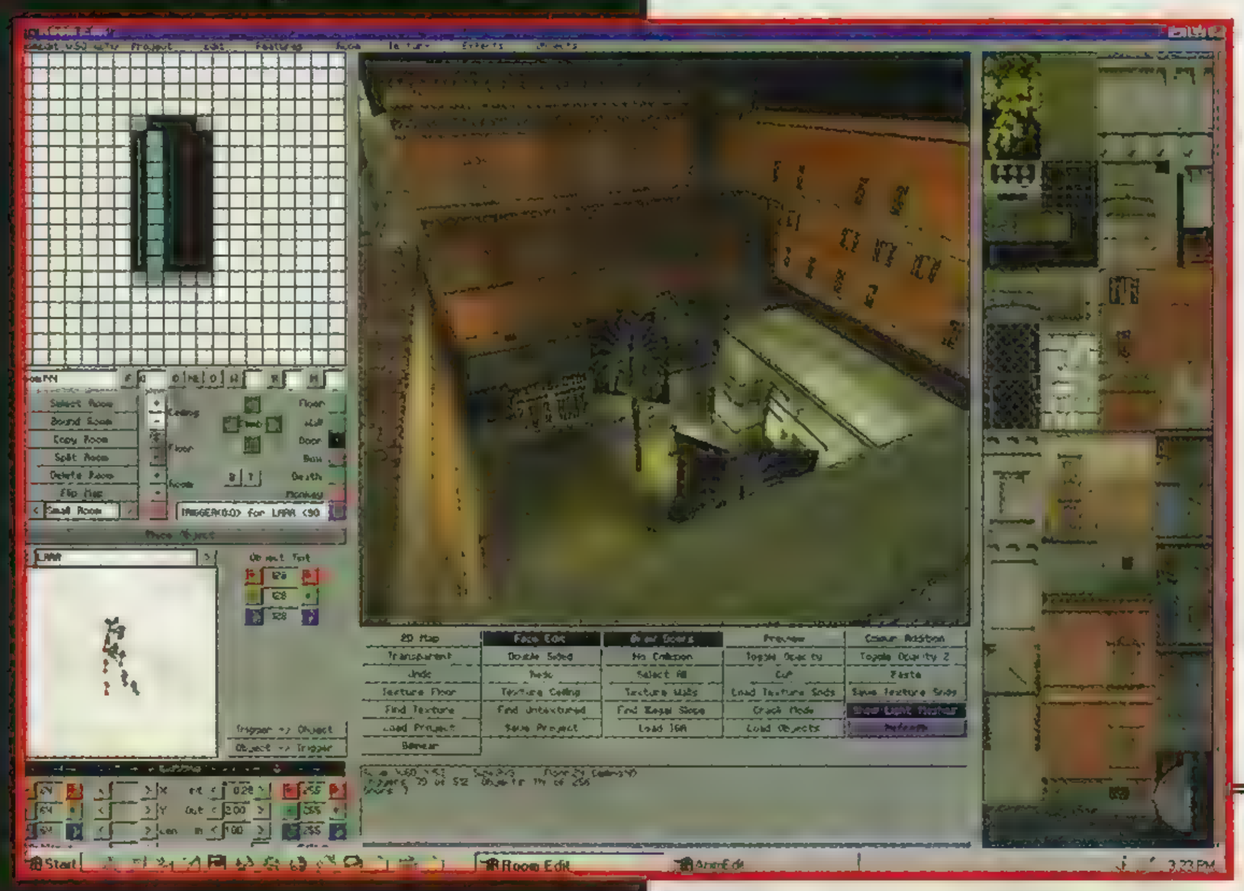




W PRZYGOTOWANIU TOMB RAIDER 5 CHRONICLES



Na razie producent udostępnił screeny jedynie z wersji PSX. PC to tylko kwestia czasu.



Podczas gdy prace nad filmem wkraczają powoli w ostatnią fazę szeroko pojętej produkcji, Eidos Interactive przygotowuje się do wydania piątej (jeśli nie liczyć dodatków i tzw. „złotych wersji") części sagi o złodziejce grobów, niejakiej Larze Croft. Już w listopadzie gra trafić ma na sklepowe półki, a już chwilę później zapowiadana jest zaś premiera pełnometrażowego filmu na srebrnym ekranie. Jeśli wierzyć słowom wydawców, Lara Croft zarówno w kinie, jak i w komputerze będzie piękna jak nigdy dotąd.

Oczywiście czas płynie nieubłaganie, dlatego też na potrzeby CHRONICLES engine graficzny TR został gruntownie przerobiony. Debiutujące w poprzednim odcinku gry menu ekwipunku odeszło w niepamięć, a to dlatego, że w praktyce było za mało funkcjonalne. Nowa „kieszeń" będzie podobno całkowicie intuicyjna, dzięki czemu nawet w ferworze wydarzeń bez trudu znajdziemy to, co będzie nam akurat potrzebne. W pracach nad TR5 priorytetową sprawą stał przygodowy wątek gry. Lara będzie mogła przetrząsać szafki i szuflady, zaś znajdowane przedmioty z reguły będą miały znaczący wpływ na rzeczywisty bieg wydarzeń, nie zaś jedynie na stan zdrowia bohaterki (w poprzednich częściach gros znajdowanych rzeczy stanowiły wszak apteczki). Nie znaczy to oczywiście, że element akcji (będący przecież wizytówką serii!) w TR5:C pozostanie w postaci szczątkowej. Nic bardziej mylnego, gdyż autorzy gry (niezmordowany team Core Design) chwalą się nowymi przeszkodami i zadaniami dla Lary, jakie powstały w ich zmyślnych główkach. Panna Croft będzie musiała nauczyć się m.in. chodzenia po linie i walki wręcz. W TR5 odnajdziemy także całkowicie przedefiniowany wątek skradania się. Lara będzie mogła teraz zajść przeciwnika od tyłu i wręcz... coś mu zrobić!

Fanów Lary Croft ciekawi z pewnością to, gdzie tym razem uda się ich bogini. I dlaczego? Jak się okazuje, CHRONICLES będzie grą bardzo wspominkową, wręcz retrospekcyjną. Oto bowiem nieustraszona poszukiwaczka zaginionych skarbów zaginęła i nikt nie ma pojęcia, gdzie jej szukać. W jej wielkim, i raczej ponurym domu zbierają się najbliżsi jej przyjaciele i podczas towarzyskiej rozmowy zaczynają snuć opowieści o dawnych przygodach zaginionej. Nie muszę chyba dodawać, że chodzi tu o przypadki dotąd nieznane, w żadnej jeszcze grze zgoła nie publikowane. Tak też w TR5 będziemy towarzyszyć Larze w czasach jej młodości, lecz niektóre przygody rozgrywać będą się pomiędzy wydarzeniami znanymi z publikowanych już odsłon serii. W założeniu autorów takie podejście do tematu pozwoli grającym poznać nie tylko dawne przygody Lary, ale i to, co działo się niegdyś z innymi postaciami, które przewinęły się podczas gry w kolejne części TR.

W CHRONICLES odwiedzimy antyczne ruiny, wielką metropolię (stojącą na nieprawdopodobnie wysokim poziomie technicznym) oraz zatopioną łódź podwodną. Co ciekawe, na oficjalnych stronach TR5 (tej na serwerze Eidos oraz samodzielnej) podane są dwie wersje tego, do jakiego kraju należeć ma rzeczony wrak. O ile w jednym miejscu podane jest, że chodzi o łódź rosyjską (co dość mocno sugerowałoby katastrofę Kurska), o tyle już w innym jest mowa o niemieckim U–boocie. Ale to tylko szczegóły. Bardziej istotne jest to, że w co najmniej kilku miejscach CHRONICLES przypominać będzie kinowy hit pod tytułem „The Matrix". Spójrzcie zresztą na wygląd Lary Croft na stronie TR5.

Do gry dołączony zostanie edytor poziomów, który – przynajmniej w moim odczuciu – będzie chyba najciekawszym elementem całych „Kronik". Oto bowiem za jego pomocą będzie można tworzyć własne scenariusze TOMB RAIDERA. Pomocą w zawikłanym świecie opcji edytowania będzie z pewnością gotowy już poziom, który przez autorów nazwany został tak trafnie, że nie śmiem choćby nawet próbować go przetłumaczyć. To „Example/Tutorial level". Proste, a jakże genialne!

Asmodeus von Dirt
Core Design / Eidos Interactive

W PRZYGOTOWANIU

GIFT

Gry platformowe są specyficznym gatunkiem. Jeszcze kilka lat temu mogliśmy zaobserwować istny zalew tego typu produkcji. Niestety, z czasem firmy zaprzestały ich tworzenia. Dlatego teraz platformówek jest jak na lekarstwo i praktycznie każdy tytuł tego typu jest witany z otwartymi rękoma.

Jednak naprawdę dobre produkcje można policzyć na palcach jednej ręki. Na pierwszym miejscu plasuje się tu oczywiście RAYMAN 2 – obecnie jest on praktycznie bez konkurencji.

Ten stan rzeczy ma zmienić najnowsza produkcja duetu Philippe Ulrich & Régis Loisel. Pierwszego z tych dwu twórców starsi gracze pamiętają zapewne z wydanych jeszcze na ZX80 gier PANIC i OTHELLO. Kolejnymi sukcesami tego pana były CAPTAIN BLOOD oraz DUNE – gra na podstawie książki o tym samym tytule. Ulrich jest także jednym z założycieli Cryo Interactive i maczał palce niemalże w każdej produkcji tej firmy. Régis Loisel z kolei jest dosyć znanym rysownikiem komiksów. Ten młody Francuz ma już na swoim koncie kilka dużych dzieł. Zajmował się m.in. tworzeniem wyglądu postaci do takich tytułów jak „Tousse Bourin" czy „The Adventures of Norbert the Lizard". Jednak jego największym sukcesem była komiksowa, czterotomowa opowieść fantasy pt. „The Quest of the Time Bird" (wydana także u nas). Teraz tych dwóch artystów postanowiło połączyć swe siły, by stworzyć GIFT, najlepszą grę platformowo–zręcznościową.

Tytułowym bohaterem jest tu pewien mały, niezdarny, zabawny, a jednocześnie miły stworek. Oczarowany pięknością niejakiej Lolity Globo, postanowił zrobić wszystko, by zdobyć jej serce. Niestety, jak to zwykle w grach bywa, jego ukochana została porwana, a następnie uśpiona w kryształe przez wielkiego i złego demona. Jak zapewne już się domyślacie, nasz bohater postanowił ruszyć jej na pomoc. A wiedzcie, że w tym celu będzie musiał przebyć osiem całkowicie różnych, trójwymiarowych światów.

Gift to wojownik, ale także żartowniś. On po prostu nie może ustać w miejscu: skacze, ucieka, pływa, wspina się, wykonuje śmiercionośne skoki. Jest jak klaun, nie potrafi ani na chwilę przestać zachowywać się jak głupek. Może dodam jeszcze, że w grze jego animacja ma składać się z co najmniej 1000 klatek.

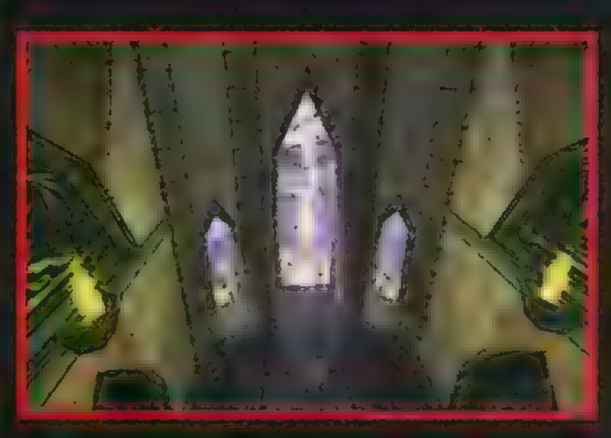
GIFT będzie grą platformową z elementami zapożyczonymi z RAYMANA i połączonymi z grywalną naturą ABE'S ODYSSEY. Nasz główny bohater ma dysponować wszystkimi ruchami, które znamy z innych gier zręcznościowych, czyli: biegać, skakać, latać i pływać. Ale ma też np. chodzić na rękach czy też manipulować magicznymi przedmiotami. W grze będziemy zmuszeni użyć swych szarych komórek, by rozwiązać całą masę zagadek, których czar opiera się głównie na grze świateł. Mechanizmów, przepaści oraz labiryntów będziemy mogli użyć w walce z przeciwnikami. Ci zaś wystąpią w dwóch gatunkach – jeden z nich boi się cieni, a drugi z kolei nie znosi światła.

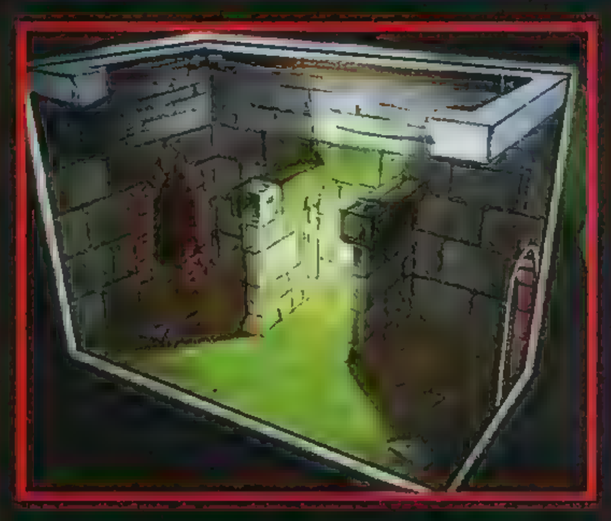
Grafika będzie oczywiście w pełnym trójwymiarze. Tak przynajmniej zarzekają się twórcy GIFTA. Już na wczesnym etapie produkcji można zauważyć ogromne przywiązanie do detali. Mnie było dane zobaczyć tylko jeden etap – swoistą dżunglę, lecz już na podstawie tego jestem w stanie powiedzieć, że grafika gry będzie jednym z najmocniejszych jej punktów. Kolejnym będą wspomniane wyżej łamigłówki.

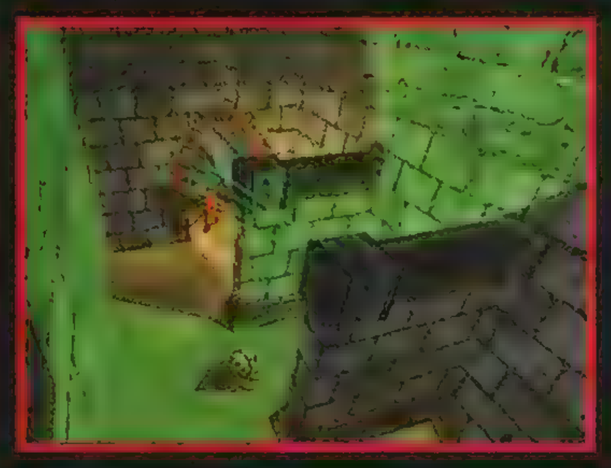
Gra pt. GIFT zapowiada bardzo dobrze. Jeżeli autorom uda się zmieścić w niej to wszystko, co zamierzają, to może się okazać za otrzymamy jedną najlepszych (jeżeli nie najlepszą) platformówkę na pecety.

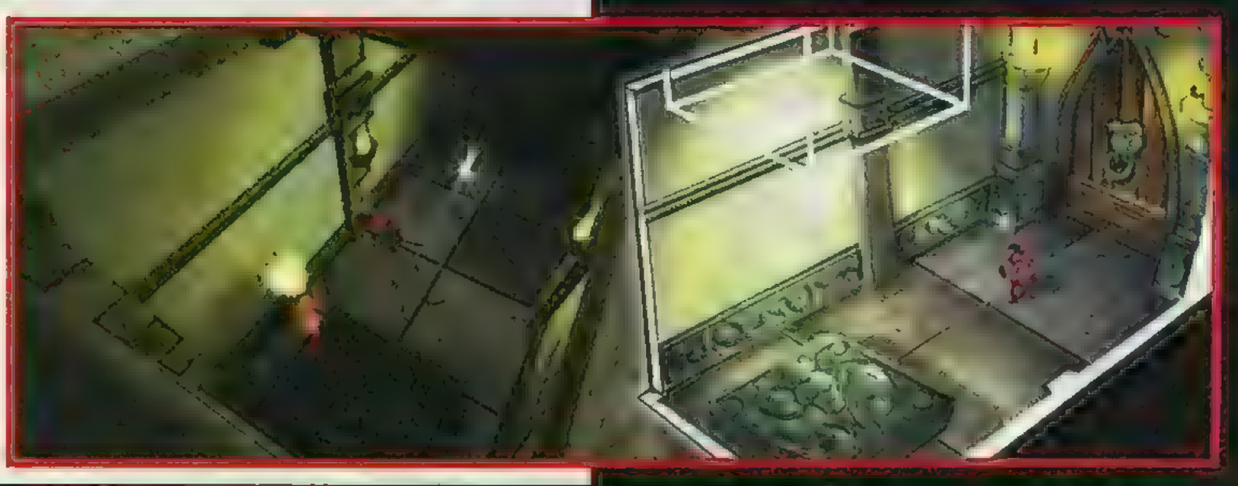
Czego sobie i Wam życzę.

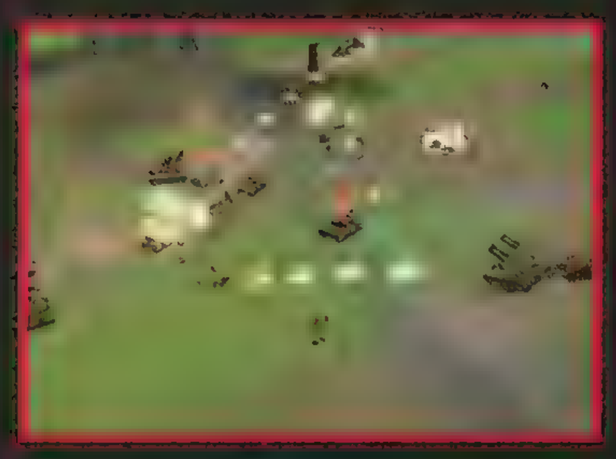
Konsolite
Cryo Interactive











W PRZYGOTOWANIU

Z2

Kilka lat temu pojawiła się strategia czasu rzeczywistego, która wyłamywała się ze standardów, jakie ustanawiała seria COMMAND & CONQUER. Gra pozbawiona militarnego zadęcia, które cechowało konkurencyjne tytuły. Widać było, że zrobiona została na całkowitym luzie i że jej autorzy całkiem nieźle bawili się przy pracy. Ten RTS opatrzony został bezpretensjonalnym tytułem Z. Tak bezpretensjonalnym, jak wywalenie komuś całego magazynka w tył głowy.

Tak na dobrą sprawę to dziś już mało kto pamięta tę grę. Od czasu jej premiery (sierpień 1996 roku) minęło już tyle czasu, że zdążyliśmy zapomnieć zarówno o niej, jak i o jej autorach – The Bitmap Brothers. Okazuje się jednak, że plotki, iż firma ta przestała istnieć, były jak najbardziej nie-

prawdziwe. Dlaczego zatem od pamiętnego roku 1996 „Bitmapowi Bracia" (słynący m.in. z doskonałego CHAOS ENGINE) nie dawali znaku życia? Jeśli wierzyć ich słowom, gros tego czasu spędzili na odzyskiwaniu od dawnego wydawcy gry, czyli GT Interactive, praw autorskich do swego Z. Dystrybutorem jego nowej edycji będzie debiutująca w tej roli firma EON Digital Entertainment. Mike Montgomery z Bitmap Brothers powiedział w jednym z wywiadów: „Jesteśmy bardzo zadowoleni ze współpracy z EON. To młoda firma z wizją... Wybraliśmy EON jako wydawcę Z2, gdyż to profesjonaliści, którzy rozumieją, co chcielibyśmy zrobić z naszym tytułem". Równie entuzjastyczne są wypowiedzi Johna Burnsa, założyciela EON: „Uważamy, że Z2 będzie jedną z najlepszych gier roku 2001...".

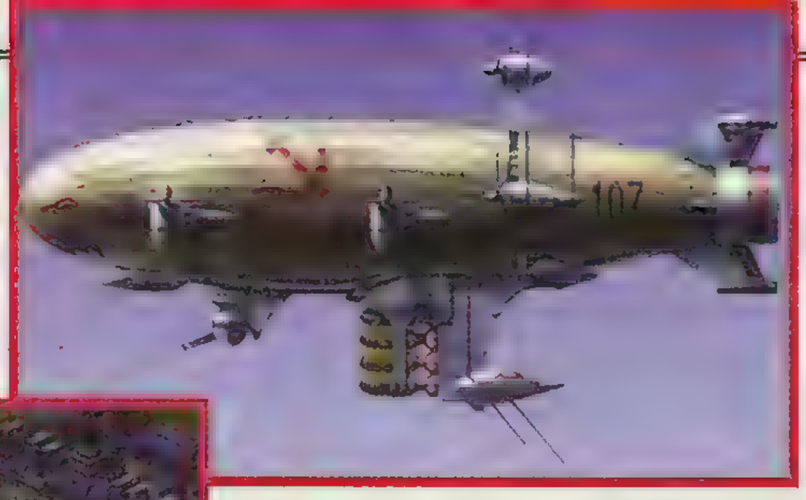
Wprawdzie prace nad Z2 idą pełną parą, jednak jej premiera zapowiadana jest dopiero na marzec przyszłego roku. Warto nadmienić, że już teraz ludzie z Bitmap Brothers zastrzegają sobie, iż mogą nie zdążyć do tego czasu. Coś mi jednak mówi, że tym razem naprawdę warto będzie poczekać. „Bracia" od dawna nie stworzyli nowej gry, a to sugeruje, że ich najnowszą produkcję może cechować zupełnie nowe podejście do tematu. Tak czy inaczej, do momentu premiery Z2 zdani jesteśmy tylko na własne spekulacje i prognozy, gdyż „Bitmapowcy" zazdrośnie strzegą szczegółów. Nam udało się jednak zdobyć nieco konkretów i kilka uroczych obrazków, które – jak widzicie – pięknie przyozdabiają tę stronę :)

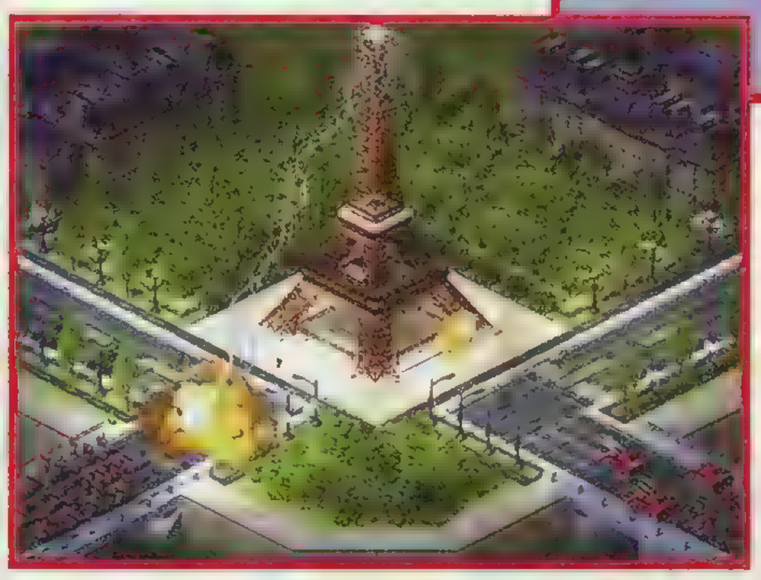
Jak obiecują autorzy, w Z2 znajdziemy wszystko to, co było w pierwszej części, przy czym teraz – dzięki znacznie większym możliwościom technicznym – co ciekawsze elementy zostaną rozwinięte tak, aby dawały jeszcze więcej frajdy. Najważniejszą nowinką będzie to, iż „Zed Dwa" osadzona będzie w trzech wymiarach. Podobnie jak w GROUND CONTROL czy DARK REIGN 2 tak i tu możliwe będzie zaawansowane operowanie kamerą, a więc żadne ważne wypadki nie powinny umknąć uwadze grających. Kolejne misje mają się rozgrywać w różniących się od siebie światach – ciężkie wojskowe buciory sprofanują równiny, pola, kaniony, lasy, a nawet pustynie! Fizyczne właściwości każdej z map będą mieć ogromny wpływ na zachowania jednostek. W Z2 pustynny piach to nie tylko pretekst do wygenerowania efektownych tumanów kurzu, unoszących się spod stóp żołnierzy i kół pojazdów. W tych konkretnych warunkach zupełnie nie będą sprawdzać się ciężkie jednostki – po prostu ugrzęzną.

Miejmy nadzieję, że trójwymiarowy engine nowej edycji Z umożliwi tak dobry widok na pole akcji, jak obiecują to autorzy, gdyż w grze pozostawione zostaną takie smaczki z pierwszej części, jak chociażby olej cieknący z uszkodzonych pojazdów czy latające we wszystkie strony części zdetonowanych jednostek. Na Z2 czekam z zaciśniętymi zębami i tęsknotą w oczach. Chyba powinienem nieco odkurzyć wiszący na drzwiach od mojego mieszkania plakat z pierwszej części. A poza tym, wojna to straszne gówno...

aZmodeuZ von Dirt
Bitmap Brothers / EON

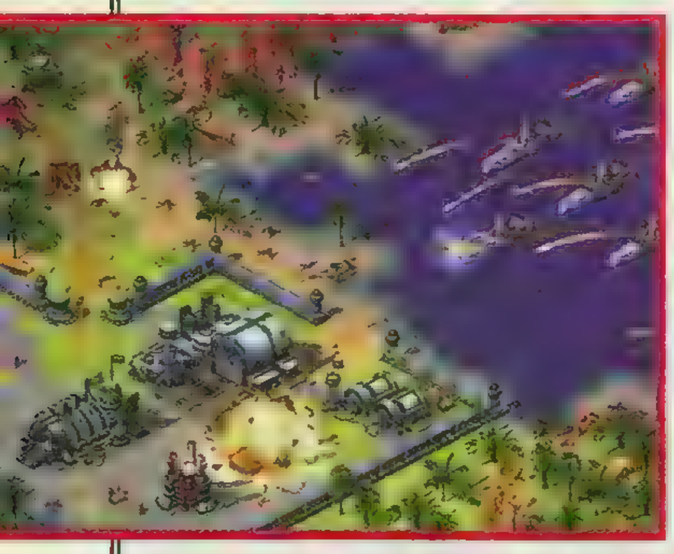
W PRZYGOTOWANIU
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2



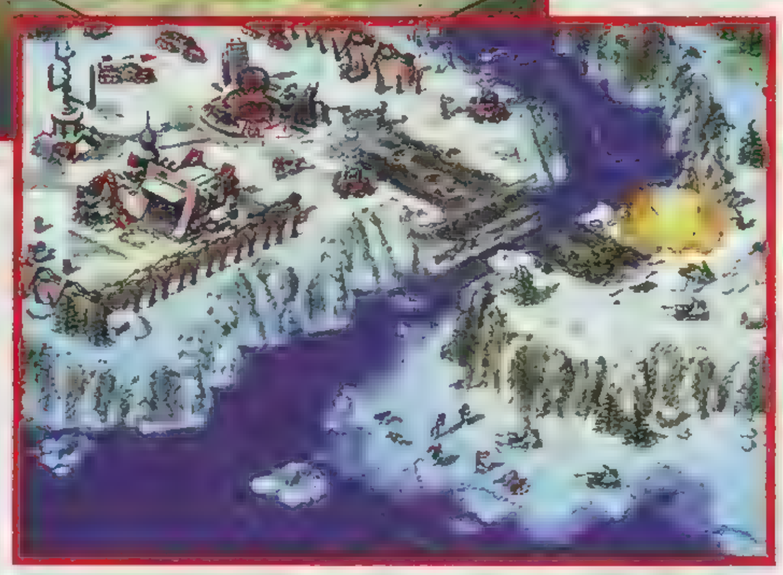


„Pełnowymiarowa inwazja będzie mieć miejsce już tej jesieni!", krzyczą agresywne reklamy RED ALERT 2. Westwood Studios przymierza się do wydania kolejnej odsłony serii C&C – serii, o której nie warto za dużo pisać, bo i tak wszyscy doskonale ją znają. Prace nad grą są już finalizowane, zaś jej autorzy jeszcze chyba nigdy nie byli z siebie tak dumni. O ile TIBERIAN SUN mógł pozostawiać trochę do życzenia, o tyle RED ALERT 2 ma ambicję rozwalić w puch całą konkurencję, pożreć trupy i zostać królem/królową strategii czasu rzeczywistego.

Głównym założeniem sztabu mózgowców, którzy pracują nad tą grą, było uchwycenie klimatu oryginalnego C&C:RA. Trudno jest się dziwić tak



w ten sposób, ludzie z Westwood Studios pragnęli stworzyć grę wojenną, która zupełnie różniłaby się od konkurencyjnych tytułów. Bonin podaje następujący przykład: „Gdy w oryginalnym RA traktowałeś kogoś nuklearnym pociskiem, czyniłeś mu spore szkody. W tej grze osoba, która oberwie czymś takim, będzie w ogromnych kłopotach – chyba że zdoła zatrzymać wystrzelenie głowicy". Jakie to szczęście, że ofiara zostanie odpowiednio wcześnie ostrzeżona przed planowanym atakiem...



W C&C:RA2 dostępnych będzie bardzo dużo efektownych i śmiercionośnych zabawek. Rozsądne z nich korzystanie będzie w stanie przeważyć szalę zwycięstwa na korzyść jednej ze stron konfliktu.

Oczywiście nie samą bronią specjalną gracz żyć będzie. Większość dostępnych w programie jednostek opracowana została w oparciu o teorie spiskowe z czasów zimnej wojny. Stąd niektóre z nich są raczej dziwaczne, ale (uwaga! uwaga!) zdają się wciąż pasować do realiów serii C&C. Jednym z pierwowzorów dla pojawiających się grze czołgów był amerykański projekt HAARP, mający w założeniu... well, podgrzewać jonosferę i zamieniać ją śmiertelny oręż! Z drugiej strony także i Rosjanie (druga strona konfliktu) będą mogli poszczycić się co bardziej zakręconymi wojskami. Swoją drogą, coś mi się widzi, że armia ZSRR przypominać będzie nieco wojska Protossów ze STARCRAFTA (wiem, brzmi to co najmniej durnie). Oto dlaczego. W szeregi krasnoarmiejców dostaną się m.in. goście o rozwiniętych zdolnościach psionicznych, dzięki czemu czerwoni będą w stanie przejmować kontrolę nad jednostkami alianckimi. Poza tym we flocie rosyjskiej działać będą gigantyczne ośmiornice, zdolne zatrzymywać, a nawet zatapiać wrogie okręty (słabo?). Poza tymi nowościami (z braku miejsca nie podaję tu wszystkich nowych jednostek) w C&C:RA2 pojawi się kilku znajomych z pierwszej części gry. Między innymi powróci Tanya, która podobno będzie dopakowana jak nigdy. Wrócą też takie jednostki jak Spy (gość, gdy wkradnie się do elektrowni, będzie w stanie wyłączyć przeciwnikowi prąd na 30 sekund, gdy zaś dorwie się do rafinerii, wyczyści stan konta) czy Żelazna Kurtyna (Iron Curtain). Wszyscy powracający zostaną, oczywiście, odpowiednio podrasowani, aby nie odstawali poziomem od multum nowych twarzy. RED ALERT 2 zapowiada się wcale nieźle. Słowo.

Asmdoeus von Dirt
Westwood Studios

kiej polityce, w końcu pierwszy RA zebrał wiele pochlebnych opinii w specjalistycznej prasie. Zgodnie z tym czego dowiedzieliśmy się od Harvarda Bonina, producenta tej gry, zaoferuje nam ona wszystko to, co jej poprzednik, a poza tym ciężki, a zarazem zakręcony klimat, który podobno doskonale sprzyja ostrej, hardcore'owej nawalance. Zauważcie, że w większości RTS–ów siła poszczególnych jednostek jest z reguły zaniżana, tak aby kolejne batalie trwały dłużej i wymagały od graczy raczej katastroficznego sposobu myślenia. C&C:RA2 oparty będzie na zupełnie innym schemacie. Wszystkie dostępne jednostki zostaną wyposażone w ogromną siłę ognia, przez co spotkania wrogich ugrupowań staną się prawdziwym festiwalem fajerwerków i efektownych potyczek. Działając

W PRZYGOTOWANIU THRONE OF DARKNESS

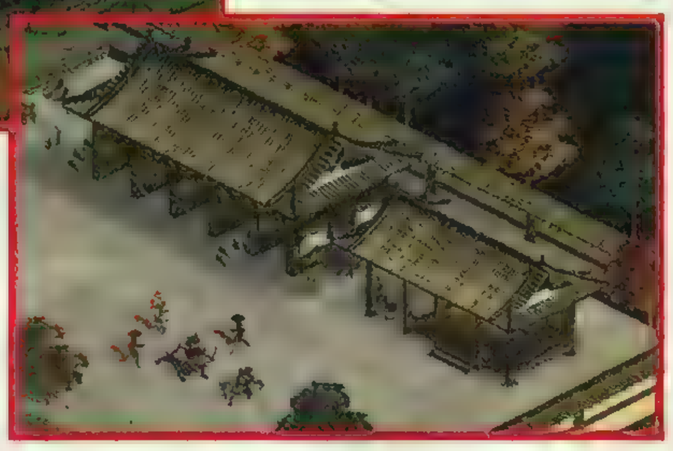
Shogun Kira Tsunayoshi był człowiekiem słabym. Jego krajem rządzili czterej daimyo, ale nawet ci nie mieli siły, by zapanować nad poddanymi, którzy wzorowali się na spragnionym jedynie rozrywek władcy. Pewnego ranka Kira poczuł, że umiera. Wielu próbowało go uleczyć, ale nie udało się nikomu. A władca karał śmiercią każdego pechowca. Pewnego dnia pojawił się mnich, który twierdził, że ma eliksir życia. Wystarczył tylko łyk, aby shogun powstał z łoża. Lecz ceną za to było otwarcie wrót dla złego demona Zanshin. Mnich obiecał, że dzięki eliksirowi armia shoguna stanie się niepokonana. Mroczny Władca (tak nazywano od tej pory Kirę) kazał swym żołnierzom zażyć eliksir. Ci, co odmówili, zostali zamordowani, reszta zamieniła się w monstra. Wojska Mrocznego Władcy ruszyły na zamki daimyo...

W THRONE OF DARKNESS będziemy kierowali poczynaniami siedmiu samurajów. Są to Berserker, Brick, Ninja, Mage, Archer, Leader oraz Swordsman. Można stworzyć drużynę składającą się z czterech dowolnych postaci. Jednak do zwycięstwa trzeba korzystać z pomocy wszystkich. Czasem będzie potrzebna niewidzialność Ninji, kiedy indziej talenty Maga, w innym wypadku zdolność rozbijania przeszkód, którą dysponuje Brick. Każdy z nich będzie mógł korzystać z ponad 70 zaklęć, podzielonych na magiczne kanony (Water, Lightning, Earth, Fire). Czarów nie będzie się można uczyć, ale jedynie zostać nimi obdarowanym przez bogów. Będą też możliwe różne kombinacje, np. zaklęcia oparte na sile dwóch żywiołów.

Walka w potoczy się w czasie rzeczywistym, a przed bitwami gracz wyda swym herosom polecenia co do zachowania na polu bitwy. Każdy z nich ma listę alternatywnych zachowań, dla niektórych jest ona bogatsza, dla innych uboższa.

Bardzo ważna stanie się rekwizytornia. Postacie będą mogły korzystać z broni siecznych (tanto, wakizashi, katana, daisho), drzewcowych (yari, kanabo, naginata, nagamaki) oraz łuków i licznych rodzajów broni miotanych, takich jak shuriken, kunai czy kabuto–wari. Jednak kowal nie tylko zajmie się naprawą czy udoskonalaniem oręża. Wystarczy tylko dostarczyć mu odpowiednie składniki, a stworzy unikalną, magiczną broń, na dodatek o własnym imieniu. Druga z ważnych postaci to Kapłan. Potrafi on mieszać mikstury i eliksiry, tworząc z nich substancje pozwalające np. leczyć rany, przeklinać wrogów czy odzyskiwać magiczną energię. Po dostarczeniu Teaching Scrolls stworzy eliksiry o wyjątkowo dużej mocy.

W TOD wprowadzono rozbudowany tryb rozgrywki wieloosobowej – do 35 graczy. Można wcielić się w rolę daimyo, zwykłego samuraja lub Mrocznego Władcy. W wypadku zabawy w 35 osób po 7 graczy wcieli się w samurajów daimyo, a 7 pozostałych – wasali Mrocznego Władcy. Zarówno dla daimyo, jak i samuraja strategia jest taka sama: zniszczyć Mrocznego Władcę. Wtedy zwycięzca zasiada na Mrocznym Tronie. Zabawa może trwać w nieskończoność. Niestety, w grze nie będzie edytora map, toteż nie ma mowy o własnych scenariuszach. Nie będzie również zleceń i misji znanych z wersji singleplayer.



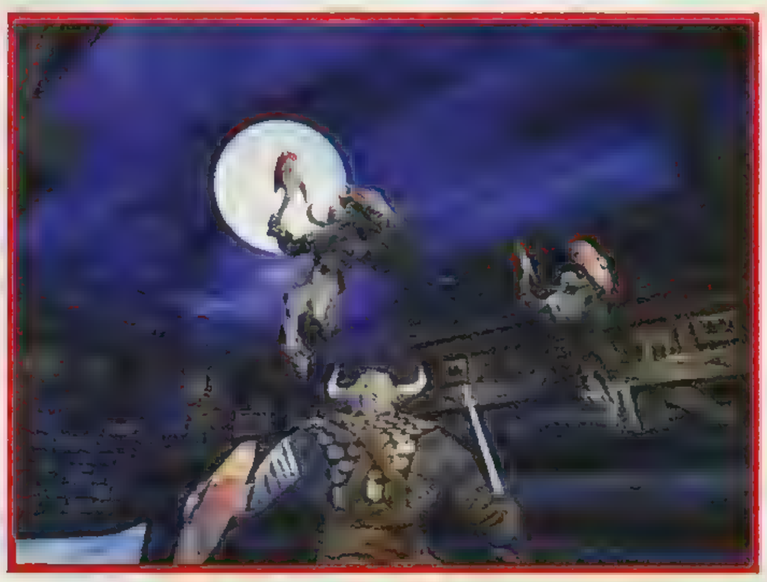
Autorzy zwracają szczególną uwagę, by oprawa graficzna oraz animacje postaci były godne tak dużej produkcji. Obiecują wycyzelowanie szczegółów wnętrz i terenów, a nastrój ma być tworzony również dzięki specjalnie skomponowanej muzyce, która odwoływać się będzie do dalekowschodnich tradycji i folkloru. Cóż, zapowiada się moda na Orient.

Randall
Click Interactive

W PRZYGOTOWANIU

RUNE

Najwyraźniej Gathering Of Developers jest w dobrej formie. Kolejne gry sygnowane przez GOD–a wysypują się jak grzyby po deszczu. W zeszłym miesiącu pisaliśmy o HEAVY METAL F.A.K.K. 2, BLAIR WITCH PROJECT oraz o psychodelicznym cyrku chłopaków z KISS. Dziś zajmiemy się nordyckimi mitami i podaniami, które przetrwały do naszych czasów, zapisane językiem runicznym. Chcecie dowiedzieć się, kto przerobił starożytne runy na grę komputerową? To posłuchajcie.



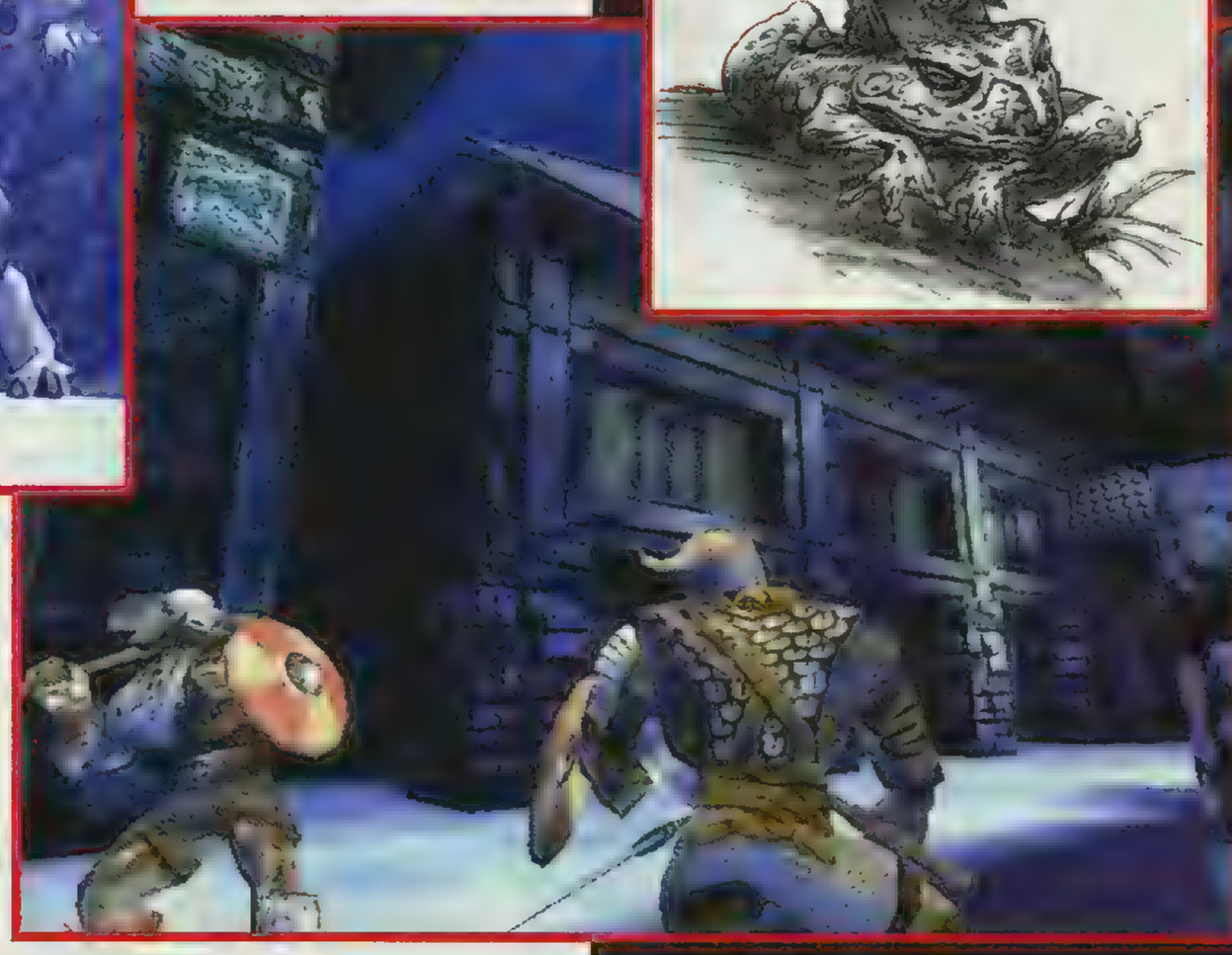
Na początku był Raven Software. To znaczy, na początku był Chaos, potem Słowo (albo odwrotnie jakoś), potem długo, długo nic i powstał Raven Software. Każdy, kto choć trochę orientuje się w realiach komputerowego świata, pamięta dokonania tej grupy. Mowa wszak o legendarnych twórcach takich gier, jak HERETIC 1 i 2 czy HEXEN 1 i 2! Każdy z wymienionych programów święcił swego czasu triumfy, jednakże ważniejsze jest chyba to, że bez wątpienia były to tytuły posiadające duszę. No, a poza tym stanowiły prawdziwe arcydzieła pod względem wykonania technicznego. Każdą tworzoną przez wartościowych twórców grupę czeka jednakże kiedyś rozłam. Nie inaczej wyglądała sprawa w przypadku Ravena. W roku 1996 z firmy odeszło sześć osób, które uformowały grupę o nazwie Human Head. Wprawdzie jak dotąd chłopaki nie popełnili żadnego znaczącego hitu (bodaj tylko raczej średnie TAKE NO PRISONERS oraz MAGESLAYER), jednak wszystko wskazuje na to, że najbliższa przyszłość przyniesie znaczące zmiany.

Kończony właśnie RUNE (jeszcze jakiś czas temu gra ta miała ukazać się pod tytułem RAGNAR) może okazać się wielkim hitem tej jesieni. Gra powstaje przy współpracy Human Head i Epic, zaś jej wydaniem zajmie Gathering Of Developers. Chyba jeszcze nigdy nie spotkałem się z tak obiecującym trójprzymierzem. Oto dlaczego. W Human Head zdaje się drzemać niesamowity potencjał twórczy (o tym szerzej za chwilę), GOD ma pieniądze – niezbędne przecież do wydania zacnej gry, Epic zaś zajmuje się technicznym aspektem całości. Dla nas, graczy, nie mogło stać się lepiej. To właśnie ludzie z tej ostatniej firmy przerobili gruntownie potężny silnik UNREALA dla potrzeb RUNE, dzięki czemu nawet na statycznych obrazkach ta gra prezentuje się wybornie.

Omawiany produkt tworzony jest z myślą o wielbicielach szeroko pojętej akcji. Wprawdzie akcja ukazana tu będzie z perspektywy trzeciej osoby, ale swą ideą program ten ma być najbliższy takim tytułom jak wspomniany już UNREAL czy nawet JEDI KNIGHT. W wywiadach prasowych reprezentanci Human Head wielokrotnie podkreślali, że szczególnie zależy im na odpowiednim wyważeniu elementów akcji i przygody. Wprawdzie gros rozgrywki stanowić będą pojedynki z przeciwnikami, to jednak dość często przyjdzie nam ruszyć mózgownicą. Obiecywane jest mnóstwo sprytnych pułapek i nagłych zwrotów akcji – dzięki temu RUNE ma nieco przypominać przytomnie skonstruowane filmy. I bardzo dobrze, bo gier tego typu wciąż jest zdecydowanie za mało.

Kilka linijek wcześniej wspominałem o pojedynkach. Te mają być szczególnie efektowne i bardzo, ale to bardzo krwawe. Udane trafienia nie będą sygnalizowane „jedynie" drobinkami gibów. Krew ma tryskać na wszystkie strony, a nawet osadzać się na ciałach i broniach wojowników. W sumie wypadałoby wtrącić tu zdanie o niepewnym stanie umysłowym znacznej części świata developerów, jednakże napiszę coś zupełnie innego. To bardzo fajnie, że będzie krwawo i brutalnie. Trudno się temu dziwić – gra RUNE w znacznej mierze inspirowana jest starożytnymi norweskimi podaniami ludowymi. Oczekujcie zatem klimatu Thorgala, skandynawskich bestii oraz mieczy i niespotykanych rozmiarów toporów. Sami widzicie, że jest na co czekać...

von Dirt
Human Head / G.O.D.



Ogrze STARS! wspominałem ostatnio kilkakrotnie przy okazji premiery REACH FOR THE STARS. Myślałem wtedy, że był to jedynie jednorazowy fenomen, przetaczający się przez twarde dyski naszych komputerów kilka lat temu. Jak się jednak okazało, twórcy poszli za ciosem – dość długo to trwało, ale w końcu jednak doczekaliśmy się kontynuacji.

Wśród zdominowanych przez RTS–y strategii STARS! SUPERNOVA na pozór wydaje się jeszcze większym anachronizmem niż jej pierwsza część. Oczywiście nie należy się tu nastawiać na żywiołową akcję i spływające z ekranu hektolitry krwi, ale w końcu niektórzy gracze oczekują ciut odmiennego podejścia.

Zresztą, trzeba przyznać twórcom, że zrobili sporo, aby przyciągnąć nowych fanów (o starszych jestem spokojny – sam chętnie po nią sięgnę). Przede wszystkim gruntownie zmieniono interfejs użytkownika. Jest on teraz o wiele bogatszy wizualnie – statki kosmiczne (dostępnych będzie około 650 modeli podzielonych na 16 kategorii) to już nie tylko pojedyncze punkty na wykropkowanej mapie galaktyki, ale przyzwoicie wyglądające pojazdy, poruszające się na wielobarwnym tle gwiaździstego nieba. Także każda z planet (do 120 na mapie) otrzyma swą własną oprawę graficzną. Podobnie poszczególne rasy.

Znacznie zwiększono ilość dostępnych gatunków, statków, broni itd. Kierować będzie można losami jednego z 48 rodzajów stworzeń. Poza standardowymi wariacjami na temat ludzi, gadów, ptaków czy ryb pomyślano także o bardziej „kosmicznych" zawodnikach. Spotkamy tu np. inteligentne droidy zwiadowcze, unoszące się w przestrzeni kosmicznej. Co prawda nie mogą się one rozmnażać w klasyczny sposób, jednak wystarczy im chwila pobytu w pasie asteroidów, aby z dostępnych surowców wyprodukowały sporą gromadkę potomków. Równie ciekawie wyglądają „ekolodzy". Nie są ograniczeni warunkami biochemicznymi, które panują na odkrywanych planetach – w razie konieczności po prostu modyfikują swój metabolizm i dostosowują się do nowego otoczenia.

Natomiast w scenariuszu wprowadzono drobną, acz istotną zmianę. Otóż Twa macierzysta gwiazda wkrótce ma przekształcić się w tytułową Supernową. A z tym związane są dwie rzeczy. Po pierwsze – jak najszybciej należy rozpocząć ekspansję! Nie ma co czekać, bo każda sekunda zbliża Cię do katastrofy, a przecież grę można przegrać na wiele innych sposobów :) Po drugie – koniec z promienistym modelem rozwoju. Nie będzie można prowadzić klasycznej polityki planety macierzystej i kolonii, sieci komunikacyjne będą o wiele bardziej splątane, a zależności pomiędzy poszczególnymi układami – skomplikowane.

Ciekawie zapowiada się rozbudowana opcja szpiegostwa. Poza klasycznym, znanym z dziesiątków innych gier wykradaniem tajemnic, nowych technologii czy też wysadzaniem w powietrze niepożądanych budynków można będzie np. rozsiewać plotki wśród członków obcej rasy. Na pierwszy rzut oka niby nic to szczególnego, jednak zasianie wśród wroga poczucia beznadziei może znacząco wpłynąć na wynik wojny. W odróżnieniu od innych gier szpiedzy nie będą „jednorazowymi bohaterami" typu fire–and–forget. Opuścimy wreszcie schemat wyprodukuj–wyślij–zapomnij, w którym celowała zwłaszcza CYWILIZACJA. Każdy z tajnych agentów będzie ewoluował, obdarzony zostanie własną, zmienną w czasie charakterystyką. Jednak, co ciekawe, poszczególne parametry nie będą odzwierciedlały jego (lub jej) rzeczywistych umiejętności w danej dziedzinie, a tylko przekonanie o swych zdolnościach. Cóż – jak widać szpiedzy pozostają tajemnicą także dla samych siebie :)

W sumie, STARS! SUPERNOVA zapowiada się ciekawie. Co prawda nie wróżę aż tak spektakularnego sukcesu, jak jej poprzedniczce, ale z całą pewnością znajdzie się wielu ludzi, którzy spędzą chwilę nad przyzwoitą turówką. Zwłaszcza że przestała już przypominać arkusz kalkulacyjny.

Pooh
Empire

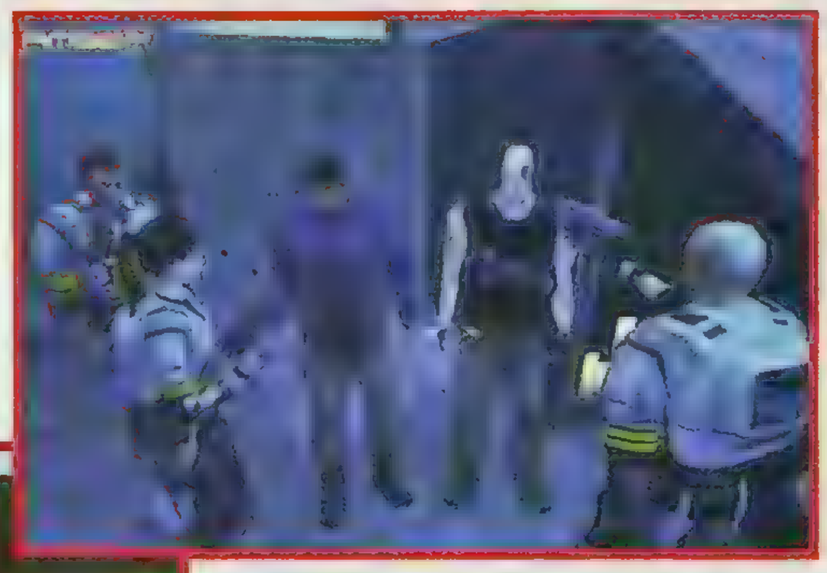
W PRZYGOTOWANIU
STARS! SUPERNOVA

W PRZYGOTOWANIU PROJEKT EDEN

Czy czekać z niecierpliwością na kolejnego TOMB RAIDERA? Jak to? Macie dość Lary? He, he, ja też. Podobnie zresztą ma się chyba sprawa z ekipą odpowiedzialną za tworzenie kolejnych odcinków przygód słynnej pani archeolog. Co prawda chłopcy zabrali się za kolejną grę, jednak z ich ostatnimi dokonaniami będzie miała ona niewiele wspólnego. Bowiem „nowe dziecko" zwać się będzie PROJECT EDEN.

Scenarzyści PROJEKTU przewidują, że przyszłość Ziemi nie będzie wyglądać zbyt różowo. Całą powierzchnię planety pokryją gigantyczne miasta, które sięgną wysoko w niebo. Kilkudziesięciokilometrowe twory przesłonią każdy fragment terenu. Społeczeństwo podzieli się na klasy – im wyżej ktoś będzie stał w hierarchii, tym na wyższym poziomie będzie mógł mieszkać. Na samej górze, tuż pod gwiaździstym niebem uwiją sobie gniazdka przedsiębiorcy, przedstawiciele władzy i inne szychy. Im niżej, tym gorzej. Jak łatwo przewidzieć na poziomie morza (a przynajmniej tego, co z niego pozostało) są ostatnie wyrzutki, nie mający nawet co marzyć o awansie społecznym. A megamiasta posiadają także poziomy podziemne! Tu kwitnie przestępczość, a wybuchające co i raz zamieszki czasami zagrażają nawet egzystencji „wysokich".

UPA (Urban Protection Agency) to organizacja powołana w celu ochrony Miasta (oj, o prawa autorskie do tego skrótu mogą się upomnieć żołnierze spod znaku Tryzuba – przyp. red.). Jej świetnie wyszkoleni agenci poradzą sobie nawet z najtrudniejszym zadaniem, wytropią i zlikwidują największe szumowiny, świat zaś ocalą pomiędzy śniadaniem a podwieczorkiem (z przerwą na lunch). W grze zostanie przekazana w nasze ręce kontrola nad drużyną czworga takich supermanów.

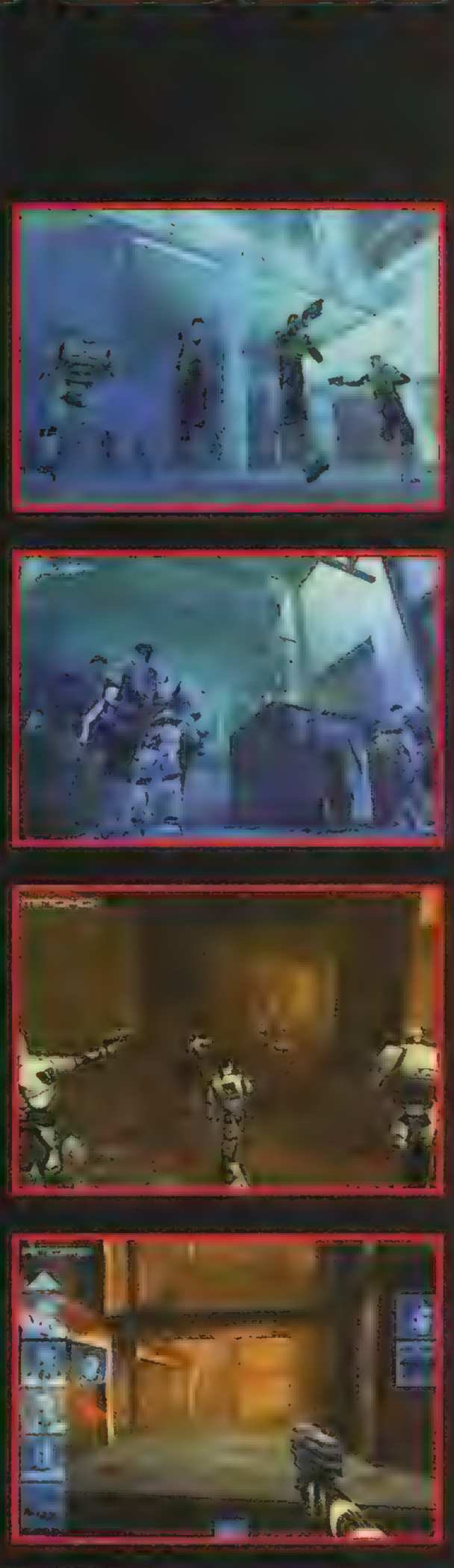


Gra, mimo że na pierwszy rzut oka wygląda na klasyczną strzelaninę 3D, ma obficie czerpać z obfitego źródła strategii. Ważniejsze niż celne oko mają być szare komórki. W sumie, biorąc pod uwagę strukturę dowodzonej przez gracza grupy, nic w tym dziwnego. Poza dowódcą trafią bowiem do niej: specjalista–inżynier (nieodparcie kojarzy mi się to z Dilbertem – to dopiero byłby bohater akcji :), hakerka oraz potężny robot bojowy. Jak widać, nie należy się nastawiać na malowniczą wymianę ognia, a raczej wziąć pod uwagę wydawanie inteligentnych rozkazów poszczególnym żołnierzom, by ci wykorzystali w pełni swe możliwości.

Szczegóły misji są oczywiście tajne, wiadomo tylko, że wraz z rozwojem akcji trzeba będzie zapuszczać się coraz głębiej w system miasta – od poziomu gruntu, poprzez płytkie tunele, aż na obszary, których mieszkańcy nigdy nie widzieli światła dziennego. Cała historia zacznie się natomiast w fabryce Real Meat, gdzie zaginęła grupa inżynierów, przeprowadzających kontrolę techniczną. Nie muszę chyba dodawać, że za ich zniknięciem stoją o wiele mroczniejsze i potężniejsze siły, niż komukolwiek na początku mogłoby się wydawać.

Jeśli oceniać po screenach, to oprawa powinna być na wyjątkowo wysokim poziomie. Gra korzystać będzie ze wszystkich dostępnych dziś zaawansowanych funkcji graficznych (wliczając w to środowiskowe modelowanie oświetlenia). Podczas wykonywania zadań będzie można przełączać kamerę pomiędzy widokiem z pierwszej i trzeciej osoby – w obu przypadkach wygląd czy to aktywnego bohatera, czy też pozostałych członków zespołu powinien robić niezłe wrażenie. Twórcy wspominają, że przy pierwszym kontakcie reakcja graczy powinna przypominać okrzyki zachwytu, które towarzyszyły premierze TOMB RAIDERA. No pewnie, czemu nie – w końcu gdy patrzy się na zapowiedzi gier w rodzaju HALO, to wydaje się, że przed autorami nie ma już żadnych ograniczeń pod względem oferowanego engine'u. Mimo że za rok zapewne spojrzymy na te gry z dystansem, jednak w tej chwili jest to absolutny szczyt możliwości. Oby tylko nasze komputery wytrzymały takie obciążenie. Premierę przewidziano na zimę tego roku.

Pooh
Eidos



W PRZYGOTOWANIU
AIRFIX DOGFIGHTER

Kto z Was klei (lub kleił) modele samolotów? Tym wszystkim pierwszy człon nazwy tej gry wyda się z pewnością znajomy. Tak, tak, tak... Firma produkująca redukcyjne modele do sklejania firmuje teraz symulator produkowanych przez siebie modeli samolotów. Pewnie większość z Was uniosła w tym momencie brwi ze zdziwienia... Jak to możliwe, aby symulować lot czegoś, co nigdy się w powietrze nie wzniesie? A jednak czasami się wznosi, gdyż sporo dzieciaków bawi się sklejonymi przez siebie modelami. Co to by było, gdyby te modele nagle ożyły i zaczęły same latać? Na przykład sklejany wczoraj Messerschmitt wystartowałby z dywanu i wdałby się w walkę kołową ze Spitfire'em, który wystartował ze stołu w kuchni? Ta gra ma właśnie przedstawiać zabawę małego chłopca, który został sam w domu i bawi się swoimi modelami.

AIRFIX DOGFIGHTER ma być prostym, atrakcyjnym i nieskomplikowanym symulatorem lotu. Gracz będzie miał do swej dyspozycji trzy różne kamery, które będą śledziły samolot. Przy czym wszystkie – także ta do bombardowania – będą kamerami zewnętrznymi (widoków z kokpitu w ogóle ma nie być). Miejscem naszego latania będzie normalne umeblowany 12–pokojowy dom z garażem, piwnicą, ogrodem i basenem. Gra ma wykorzystywać wszystkie najnowsze efekty akceleratorów. Z tego, co możecie dostrzec na screenach, całość prezentuje się całkiem nieźle. Graficy zapewniają, że samoloty będą wyglądały tak jak modele, a nie jak prawdziwe myśliwce. Podobno nawet im się to udało, ale to dopiero czas pokaże, jak bardzo.

Wśród misji AD będą: klasyczne walki powietrzne, naloty bombowe, misje eskortowe, wyścigi, loty nocne, popisy kaskaderskie oraz loty szpiegowskie – w celu znalezienia materiałów do budowy nowych modeli. Konkretne zadania będą zróżnicowane, np. będziesz musiał zatopić łódź podwodną, pływającą w łazienkowej wannie:–))) albo osłaniać bombowce podczas nalotu na ogród.

Latając po domu (dziwnie to brzmi w rozumieniu dosłownym, nieprawdaż? ;–), będziesz zbierał różne przedmioty. Niektóre z nich zwiększą Twoje zaawansowanie technologiczne, co ma się automatycznie przekładać na siłę ognia działek Twojego modelu. Wśród innych rzeczy znajdujących się w domu znajdziesz też bomby i inną broń. Będziesz mógł także znaleźć nowe modele do sklejania. Część z miejsc, w których te przedmioty będą schowane, ma być naprawdę trudna do odnalezienia. Chcąc wlecieć w takie miejsce, będziesz się musiał popisać naprawdę kaskaderską zręcznością.

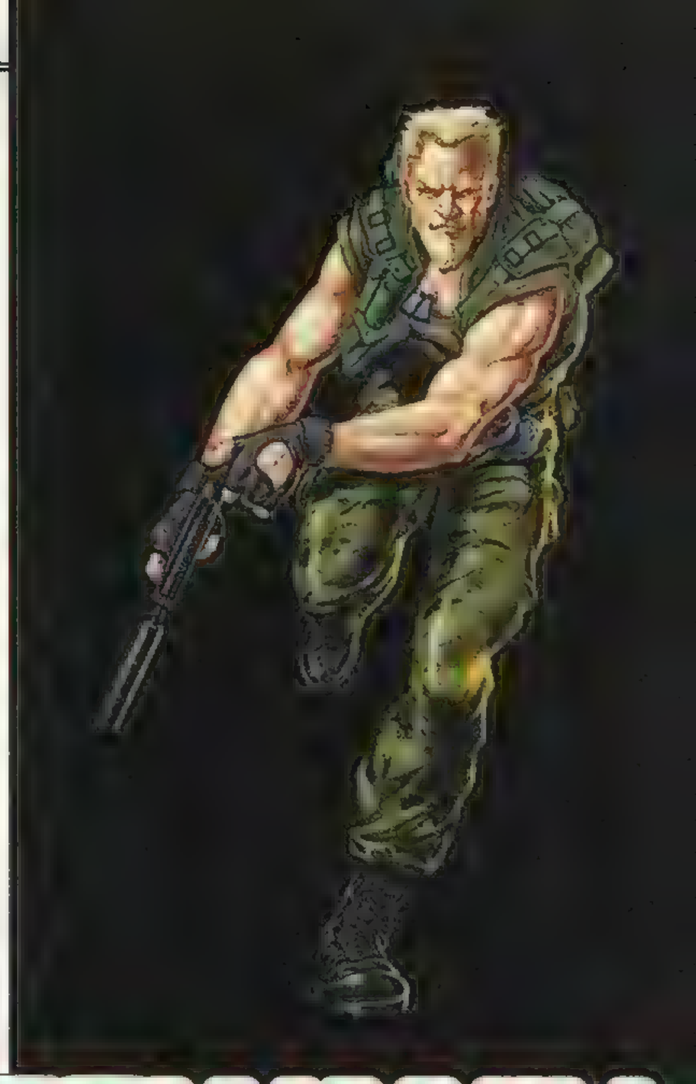
Podczas lotu masz uważać nie tylko na wroga, ale także na zwykłe urządzenia domowe. Zwykły kominek nagle może się okazać groźnym wulkanem, a prysznic w łazience – wodospadem Niagara. Oczywiście uderzenie w ścianę skończy się natychmiastową śmiercią.

AIRFIX DOGFIGHTER umożliwi graczom stanięcie po jednej z dwóch stron konfliktu: państw Osi lub aliantów. W grze spotkasz w sumie 15 modeli samolotów, w tym m.in.: Mustanga, Hurricane'a, Me 262, A6M Zero oraz Tempesta. Oprócz samolotów napotkasz też inne modele, np. HMS Belfast i U–995. Każda strona konfliktu będzie miała swoją bazę (na dywanie, na szafce, na biurku... itp.)

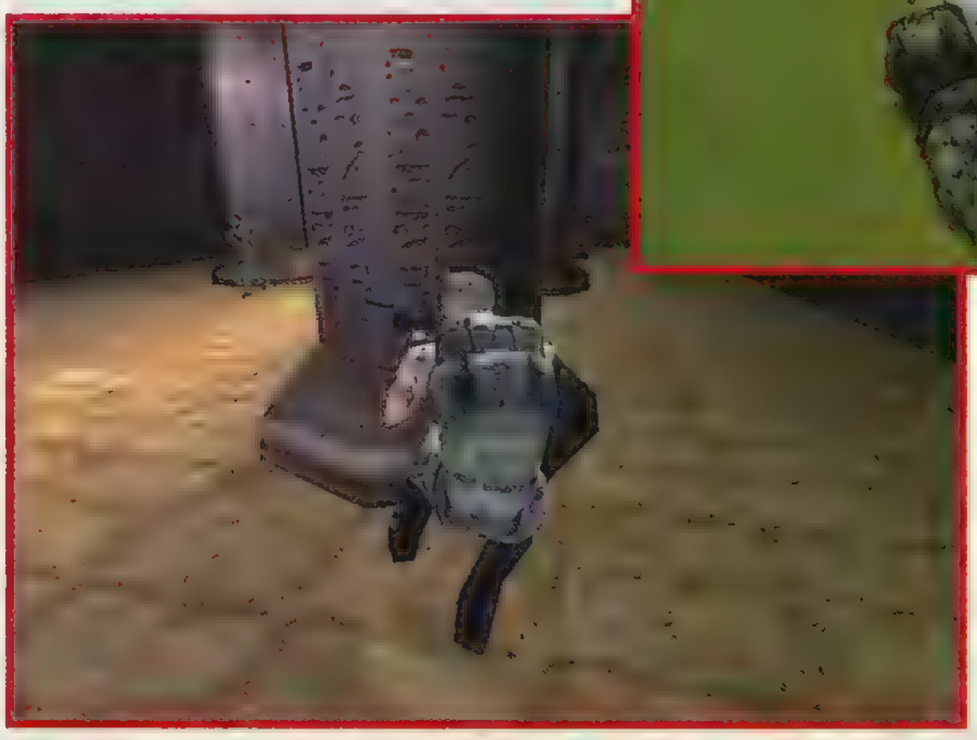
Gra ma mieć tzw. „otwarta budowę". To znaczy, że razem z nią dostarczane będą edytory do zaprojektowania własnego domu oraz edytor skinów. Szczególnie ciekawie zapowiada się edytor własnego domu. Któżby nie chciałby polatać samolotem po własnym domu?

Gunman
UDS / Paradox Entertainment

W PRZYGOTOWANIU
LAND WARRIOR



Jak wspominaliśmy miesiąc temu w zapowiedziach, właściwie tytuł ten powinien brzmieć DELTA FORCE: LAND WARRIOR, gdyż ten produkt to kontynuacja serii gier firmy Novalogic (ostatnia ujrzała światło dzienne pod koniec zeszłego roku). Biorąc jednak pod uwagę jakość zmian (choć nie ilość, o tym jednak za chwilę), jakie wprowadzono od premiery DF2, zmiana nazwy staje się w pełni zrozumiała.

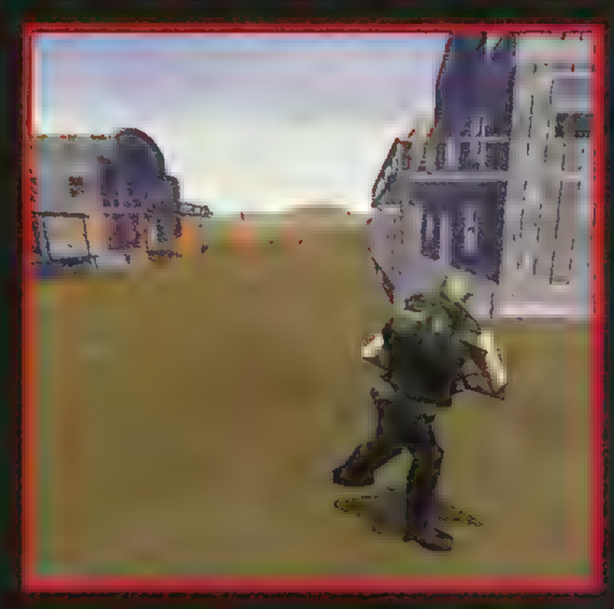


Największą nowość ma stanowić napisany od nowa engine. Na wieść o przepisaniu VoxelSpace niemal popłakałem się z radości. NARESZCIE. Nie wiem, czy mieliście wątpliwą przyjemność kontaktu z VS32, obecnym w DELTA FORCE 2. Po załadowaniu tej gry nawet najsilniejsze maszyny zamieniały się w kieszonkowe kalkulatorki, a akceleratory graficzne odkręcały śrubki mocujące i szły szukać nowego, łagodniejszego właściciela. Żeby było śmieszniej, nie pomyślano o wsparciu dla tak „nędznych" kart jak np. Voodoo 3 – cóż, skoro engine ma w nazwie 32, to przecież nie będzie się hańbił współpracą z 16–bitowymi systemami. Zresztą, także i inne akceleratory nie były w pełni wykorzystywane. Nic więc dziwnego, że tej grze recenzenci obniżali ocenę nawet o kilka punktów.

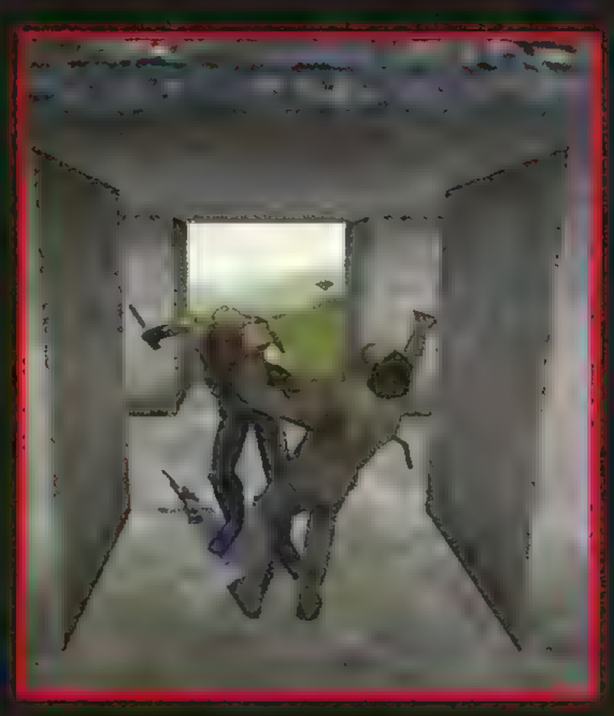
Teraz ma być zupełnie inaczej. Po pierwsze w prezencie dostaniemy pełną akcelerację 3D. Wynika z tego drugie novum – nareszcie pożegnamy spikselizowane górki, dołki i strumyki. Otoczenie ma być gładziutke i śliczne – dosłownie jak spod igły. Zdecydowanie zwiększono ilość wielokątów, z których składa się każdy model – wreszcie starożytne rzeźby czy ruiny będą przypominać coś więcej niż tylko smętną masę burych pikseli. Oczywiście pozostawiono przysłowiową już zaletę systemu Voxel – możliwość generowania niezwykle rozległych krajobrazów z widocznością przekraczającą kilka kilometrów.

Jak wspomniałem, podczas unowocześniania gry postawiono raczej na jakość, a nie ilość. Poza zmianami w oprawie graficznej nie należy spodziewać się wielu nowinek. I dobrze – system sterowania zastosowany w DF był całkiem niezły, a wiadomo, że dobrych rozwiązań najlepiej nie poprawiać. Mam natomiast nadzieję, że zostanie rozbudowany arsenał dostępnego dla gracza uzbrojenia i wyposażenia dodatkowego.

Land Warrior to kryptonim systemu wyposażenia żołnierza XXI wieku. Między innymi taki osobnik ma dysponować odbiornikiem GPS – sprzężonym z „komputerem pokładowym" czy też system kamer i monitorów – wyświetlających dane nawigacyjne i pozwalający na prowadzenie ognia zza przeszkód terenowych. Ile z tego trafi do gry, tego jeszcze nie wiadomo. Na pewno będzie dostępny karabinek OICW (Objective Individual Combat Weapon), stanowiący kolejny z kluczowych elementów wspomnianego systemu. Poza nim ma być 27 nowych rodzajów uzbrojenia – w porównaniu z bodajże trzynastoma z DF2 (wliczając ładunki wybuchowe czy też granaty) to niezły postęp.



Ostatnia nowość, o jakiej w tej chwili wiadomo, to wprowadzenie zróżnicowania postaci. W poprzednich częściach DF mieliśmy do czynienia z „Nieznanym Żołnierzem", który był rzucany w wir międzynarodowych konfliktów. Tym razem będziemy mogli wybrać jednego z pięciu bohaterów, różniących się m.in. opanowaniem materiałów wybuchowych czy broni snajperskiej.



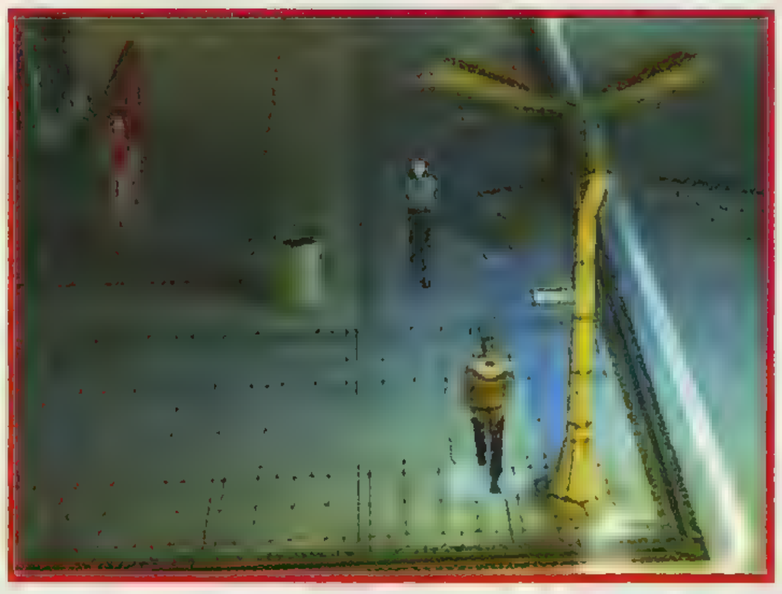
Jeśli informacje o pełnej akceleracji 3D się potwierdzą, LAND WARRIOR może być grą wielką. Jeśli... Przyznam, że czekam na ten tytuł z nadzieją, ale też i pewnym niepokojem. Gra powinna trafić do sprzedaży w sezonie przedświątecznym – wtedy wszystko się wyjaśni. Być może już w przyszłym numerze uda się nam zamieścić recenzję. Jeśli nie – wypatrujcie przynajmniej nowych informacji w „5 minut...".

Pooh

NovaLogic

W PRZYGOTOWANIU TWO WORLDS

Po sfinalizowaniu pracy nad GORKY 17 (vel ODIUM) ludzie z Metropolis Software House zabrali się do nowego projektu. TWO WORLDS, bo o nim mowa, będzie łączyć w sobie cechy charakterystyczne dla gry fabularnej oraz najlepsze elementy strategii czasu rzeczywistego. Nader trwały okazał się sojusz firmy Adriana Chmielarza z niemieckim wydawcą TopWare'em. TWO WORLDS będzie dystrybuowany właśnie przez tę firmę. Pisząc o nowym pomyśle Metropolis, nie mogę jednak nie wyrazić żalu za WITCHEREM, który już chyba na dobre odszedł w zapomnienie. No cóż, miejmy nadzieję, że chociaż oparty na „Wiedźminie" Sapkowskiego film spełni pokładane w nim nadzieje. Ale to są tematy poboczne, którymi zajmować możemy się bardziej przy fajce aniżeli na kolumnach pisma. Zwłaszcza że miejsca zawsze mało...



Na początek trochę opowieści. Akcja TWO WORLDS rozgrywa się we wszechświecie o wdzięcznej nazwie Kroth. Uniwersum to zamieszkują rzekomo tysiące różnych ras, jednakże z racji tego, iż oddzielającą planety przestrzeń kosmiczną spowija bardzo gęsta mgła, która skutecznie uniemożliwia kontakty pomiędzy ciałami niebieskimi, żadna z tych inteligentnych w sumie cywilizacji nie ma zielonego pojęcia o istnieniu pozostałych. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Wszyscy żyją sobie w błogiej nieświadomości, nikt nie martwi się lotami w kosmos, słowem – ogólna sielanka. Jak się zapewne domyślacie, tę uroczą sytuację wreszcie szlag trafia. Następuje rok 3001, a wraz z nim jakieś niezłe zamieszanie czasoprzestrzenne. W wyniku tego niekorzystnego wypadku dochodzi do spotkania dwóch ras, przedstawicieli tytułowych dwóch światów – Quidarianów oraz en'Ceer. Jak się szybko okazuje, żadna z cywilizacji nie została stworzona do pokojowego współistnienia z innymi (kilka tysięcy lat samotnego bytu w kosmosie robi swoje) i w rezultacie pomiędzy poszczególnymi rasami wywiązuje się krwawa wojna. Gdzie jest tu miejsce dla gracza? Okazuje się, że w samym sercu konfliktu. Po wcieleniu się w agenta specjalnego Quidarianów – Neda Jasha.

No, prawie wszyscy. TWO WORLDS nie zachwyci raczej zwolenników niesamowicie efektownej grafiki. Wprawdzie póki co wszystko wygląda estetycznie, ale kojarzy się przede wszystkim z pierwszymi opublikowanymi obrazkami do gry OMIKRON: THE NOMAD SOUL (miało to miejsce grubo ponad dwa lata temu). Miejmy nadzieję, że ten element zostanie jeszcze poprawiony, zwłaszcza, że engine gry – Wireframe Engine – ma ponoć ogromne możliwości. Jeżeli wierzyć zapewnieniom autorów gry, w TWO WORLDS doświadczymy m.in. dynamicznych zmian pogodowych oraz realistycznej animacji postaci. Niestety, statyczne obrazki tego nie pokazują... Czekamy na betę.

Niestety, na anglojęzycznej stronie Metropolis Software House (swoją drogą, to dziwne, że chłopaki zrezygnowali z polskich tekstów na witrynie) nie znalazłem zbyt wielu informacji na temat tego, co w grze będzie można robić, ani jakie będą drogi rozwoju bohatera. Cóż, najwyraźniej ta wiedza nadejdzie z czasem. Póki co wiadomo tylko, że TWO WORLDS będzie charakteryzować przytomnie napisany scenariusz, postacie, z którymi gracz będzie mógł się identyfikować oraz gameplay na najwyższym poziomie. Autorzy obiecują wyważenie pomiędzy elementami akcji i przygody, tak więc wszyscy będą mogli znaleźć coś dla siebie.

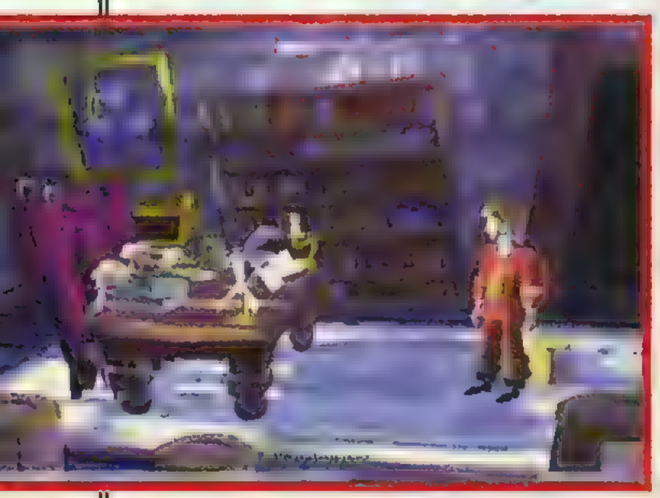
von Dirt

Metropolis Software House / Topware

W PRZYGOTOWANIU

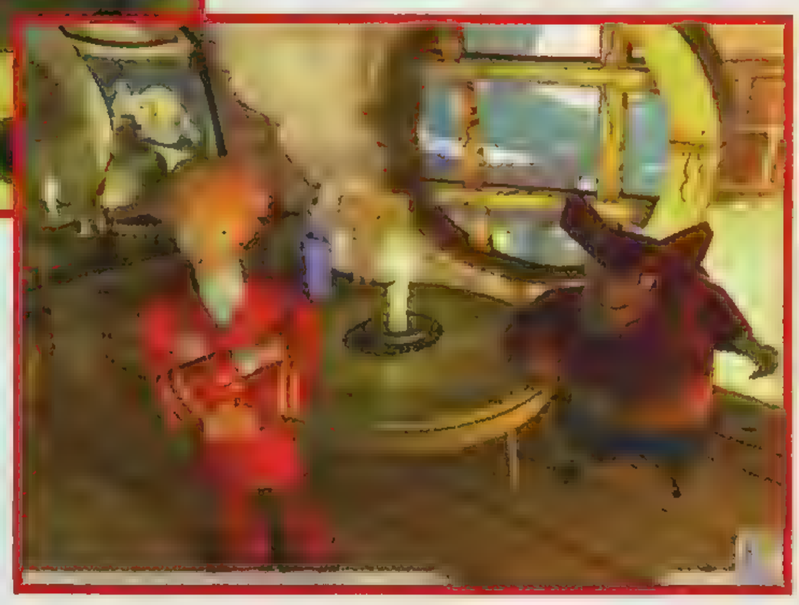
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Czas znów pchnąć nasz różowy galeon na szerokie wody absurdu. Milenijna jesień to planowany czas ucieczki z Małpiej Wyspy... (Tu Czytelnicy winni zrobić sobie przerwę na przetrawienie przeczytanych właśnie dwóch zdań.) Tak, tak, dobrze zrozumieliście. Wszyscy uwielbiają małpy. Gdy czytacie te słowa,



zachodzącemu słońcu okręt z napisem „Nowożeńcy"), Guybrush i Elaine dowiadują się, że oficjalnie pani gubernator jest martwa, na terenie jej posiadłości kręci się już ekipa rozbiórkowa, zaś na stanowisku Marleyowej (nie zostało potwierdzone, jakoby panna młoda przyjęła nazwisko swego małżonka) pojawił się już następca – niejaki Charles L. Charles. Oj, Guybrushu, Guybrushu... W jakie kłopoty wpakowałeś się tym razem?

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC. ALL RIGHTS RESERVED.



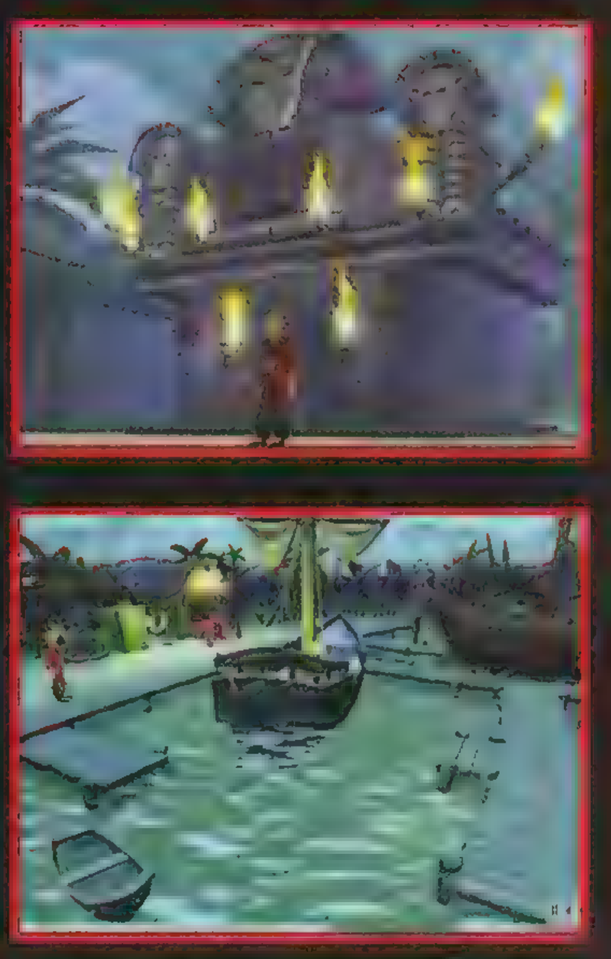
Będąca już na ukończeniu czwarta odsłona komedii zapowiada się lepiej niż bardzo dobrze. Zadowoleni będą zwłaszcza starsi gracze, pamiętający zarówno poprzednie przygody Guybrusha Threepwooda, jak i dawniejsze gry z firmy George'a Lucasa. Oto i powód. Autorami EFMI są twórcy zakręconego jak świderki SAM & MAX HIT THE ROAD, co powinno uspokoić wszystkich tych, którzy martwią się, że najnowsza część „Małpiej Wyspy" nie będzie zabawna (to mało powiedziane). Co zaś tyczy się elementów nowatorskich w „technicznym" znaczeniu tego słowa, to nie będzie ich tu zbyt wiele. Wszakże ESCAPE FROM MONKEY ISLAND będzie grą przygodową! Dlatego też twórcy gry sięgnęli do korzeni serii, upychając w „Ucieczce..." wszystko to, co uczyniło serię MONKEY ISLAND sławną. Znów przyjdzie nam odwiedzić kilka rozrzuconych po Karaibach skrawków lądu (z tradycyjnym finałem na Małpiej Wyspie), o zwycięstwie w pojedynku zadecyduje nie tyle sprawność fizyczna, co cięty język i bystry umysł. Stan prowadzić będzie jakiś nowy (nie mniej podejrzany) interes, znów odnajdziemy mnóstwo nawiązań do innych gier LucasArts. No i wreszcie – powrócą małpy. Bo przecież wszyscy uwielbiamy małpy. Wysłannicy imperatora Lucasa ujmują sprawę nieco inaczej – jeżeli wierzyć ich słowom, EFMI będzie przynajmniej dwadzieścia razy większa od... wszystkich swych poprzedniczek razem wziętych! Jasne, wierzę im całkowicie. Ja też uwielbiam małpy.

Jedyną rzeczą, która rzuca się w oczy przy okazji rozważania ucieczki z Małpiej Wyspy, jest to, że znacznym zmianom uległa grafika. Przypomnijmy – SECRET OF THE MONKEY ISLAND 1 i 2 były klasycznymi przygodówkami typu point'n'click (i wykorzystywały interfejs SCUMM!), CURSE OF... była bajecznie wyglądającą kreskówką (wciąż rządzi!), EFMI zaś wrzucono w trzeci wymiar. Idąc z duchem czasu, LucasArts przygotował renderowane środowisko i postaci, pozostając jednak przy wypróbowanym, prześnym humorze, z którego zdążyła zasłynąć cała seria. Gwoli ciekawostki dodać można anegdotę, że podobno inspiracją dla projektantów gry była tortilla, która rzekomo uformowana została na kształt trójwymiarowej głowy Guybrusha... I tyle. Kto chce, niech wierzy, kto jednak stracił już wiarę w LucasArts, niechaj wie, że małpy wciąż słuchają. Bo przecież wszyscy uwielbiają małpy.

Anzelmo
LucasArts

specjalny egzemplarz ESCAPE FROM MONKEY ISLAND powinien być właśnie wypalany na złotej płycie, aby w tej postaci mógł trafić do mojego komputera. Zanim to jednak nastąpi, odświeżmy naszą pamięć o wiekopomnej serii gier przygodowych ze stajni LucasArts. EFMI to już czwarta część przygód nieudolnego kandydata na pirata – Guybrusha Threepwooda. Ejże, chyba jednak nie do końca takiego „nieudolnego" – w końcu facet potrafi wstrzymać oddech na ponad 10 minut (pamiętacie?)!

Ale do rzeczy. „Ucieczka z Małpiej Wyspy" rozgrywać będzie się tuż po wydarzeniach opowiedzianych w wiekopomnym CURSE OF THE MONKEY ISLAND. Guybrush i pani gubernator Elaine Marley są już połączeni świetnym związkiem małżeńskim, a okrutny kapitan zombie Charles Le Chuck został wreszcie pokonany. Totalna sielanka i święty spokój, jednak na wszystko przychodzi kiedyś kres. Po powrocie ze swego miodowego miesiąca (ostatnie kadry CURSE OF... to odpływający ku



W PRZYGOTOWANIU
STAR TREK
BRIDGE COMMANDER

Tak jest – ACTIVISION szaleje. Jeszcze rok temu z adaptacjami growymi „Star Treka“ kojarzona była raczej firma Interplay. Tymczasem od chwili, gdy Paramount sprzedał licencję na kolejne gry wydawcom QUAKE'A, doczekaliśmy się już niezłej kolekcji tytułów. Do czterech już dostępnych lub zapowiadanych na najbliższą przyszłość (ARMADA, HIDDEN EVIL, VOYAGER: ELITE FORCE, CONQUEST ONLINE) dołączy teraz ST: BRIDGE COMMANDER.

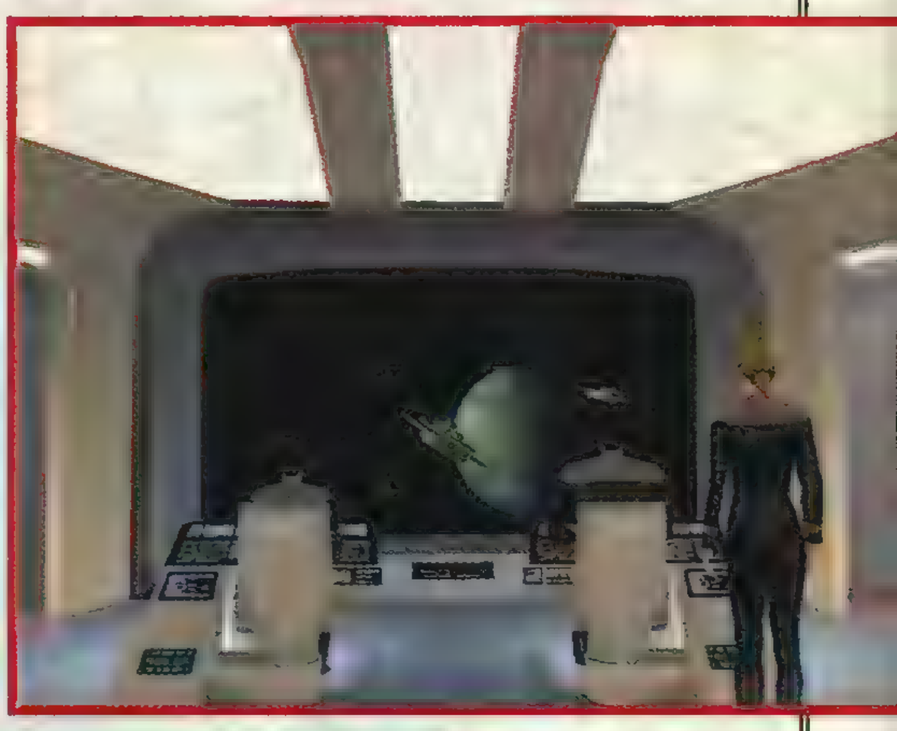
W zasadzie nie będzie on miał na rynku konkurencji. Wcielimy się tu bowiem w dowódcę najpotężniejszych jednostek Floty Gwiezdnej. Owszem, można było nimi kierować w kilku trekowych strategiach, jednak na sam mostek skierowano nas tylko raz, w STARFLEET ACADEMY. Ta gra zaś ujrzała światło dzienne ponad dwa lata temu, a i wtedy trudno było nazwać ją produktem na wysokim poziomie.

W ST:BC udostępnionych zostanie kilka poziomów doświadczenia. Na najniższym wystarczy wydać odpowiedniemu oficerowi rozkaz, a ten zadba już o jego wykonanie i potem przedstawi szczegółowy raport. Decydując się z kolei na poziom najbardziej zaawansowany trzeba wziąć wszystkie sprawy w swoje ręce i na kolejnych panelach sterowania osobiście zamieniać słowa w czyny.

Być może w końcu odczujemy rozmiary statku, którym dowodzimy. W większości dotychczasowych gier „trekowych” nawet największe jednostki zachowywały się identycznie jak małe myśliwce – były zwrotne, szybkie i łatwe w prowadzeniu. Tymczasem, jak to określił jeden z sieciowych recenzentów, walka w ich wykonaniu powinna przypominać raczej pojedynki jumbo jetów niż F–16. Fakt. W serialu często słyszeliśmy przecież, że jednostki klasy Sovereign czy też Galaxy to najpotężniejsze maszyny bojowe przemierzające naszą galaktykę. Tymczasem w grach nijak tej ich wielkości nie można było odczuć. Owszem, kilkoma wystrzałami zmiatały atakującą drobnicę, ale była między nimi raczej różnica ilościowa niż jakościowa. Może ST: BRIDGE COMMANDER przywróci wreszcie właściwe proporcje.

O scenariuszu w zasadzie nie ma co pisać – chyba każdy wie, czego można się tu spodziewać. Zapewne nie będziemy tu „podążać tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł” – większość gier rozgrywa się w okolicach od dawna znanych Federacji. Bardziej prawdopodobne jest już nawiązywanie kontaktów z nieznanymi rasami, a całkowicie pewne – likwidowanie złych obcych, zagrażających szeroko pojętym „naszym interesom”. Activision zapowiada, iż większość konfliktów rozwiązać będzie można na kilka sposobów. Jeśli ktoś preferuje wyjścia siłowe – nie ma sprawy, Sovereign dysponuje odpowiednią siłą ognia. Jeśli jednak gracz będzie wolał głębokie, intelektualne dyskusje w stylu Jean–Luca Pickarda, także znajdzie coś dla siebie.

Grafika i „Star Trek“ – cóż muszę przyznać, że różnie z tym bywało. Licencyjne gry często nie miały szczęścia do oprawy. W gruncie rzeczy nie bardzo wiem dlaczego – może to samo serialowe środowisko jest mało fotogeniczne? Może umowy licencyjne zbytnio ograniczają programistów.



Zobaczymy, jak będzie tym razem. Twórcy oczywiście obiecują wiele. Przede wszystkim doskonale przygotowane modele statków – największe jednostki mają być zbudowane z ponad 2000 wielokątów. Brzmi zachęcająco. Poza tym powinniśmy otrzymać przyzwoite efekty specjalne – wszakże jest to w zasadzie jedyny, poza samymi głównymi bohaterami, element urozmaicający czerń kosmosu (no, może czasami pojawi się jeszcze jakaś planeta).

Kiedy w maju pisałem zapowiedź DEEP SPACE NINE: THE FALLEN, nie przypuszczałem, że najbliższy rok przyniesie taki wysyp gier związanych ze „Star Trekiem“. I dobrze, bo chociaż w taki sposób możemy nawiązać kontakt z tym serialem, uparcie ignorowanym u nas przez stacje telewizyjne oraz dystrybutorów kinowych. To jednak zupełnie inna historia...

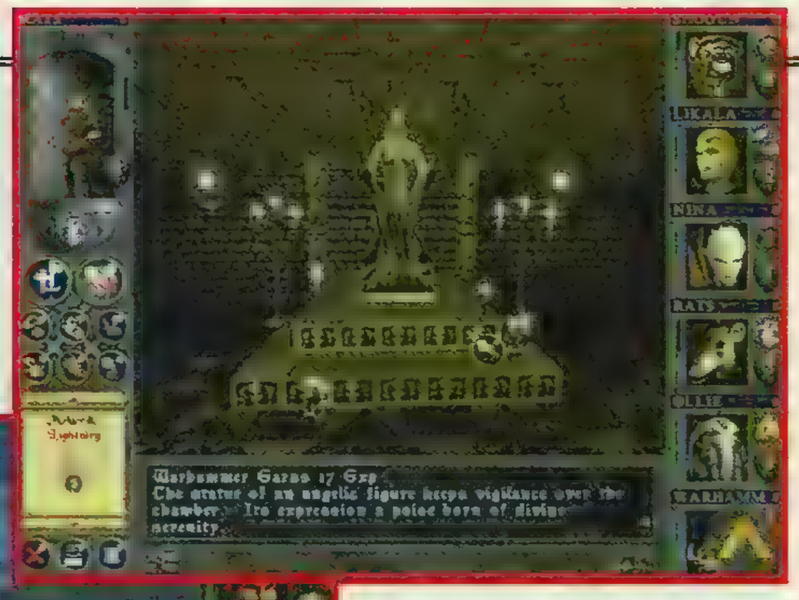
Pooh

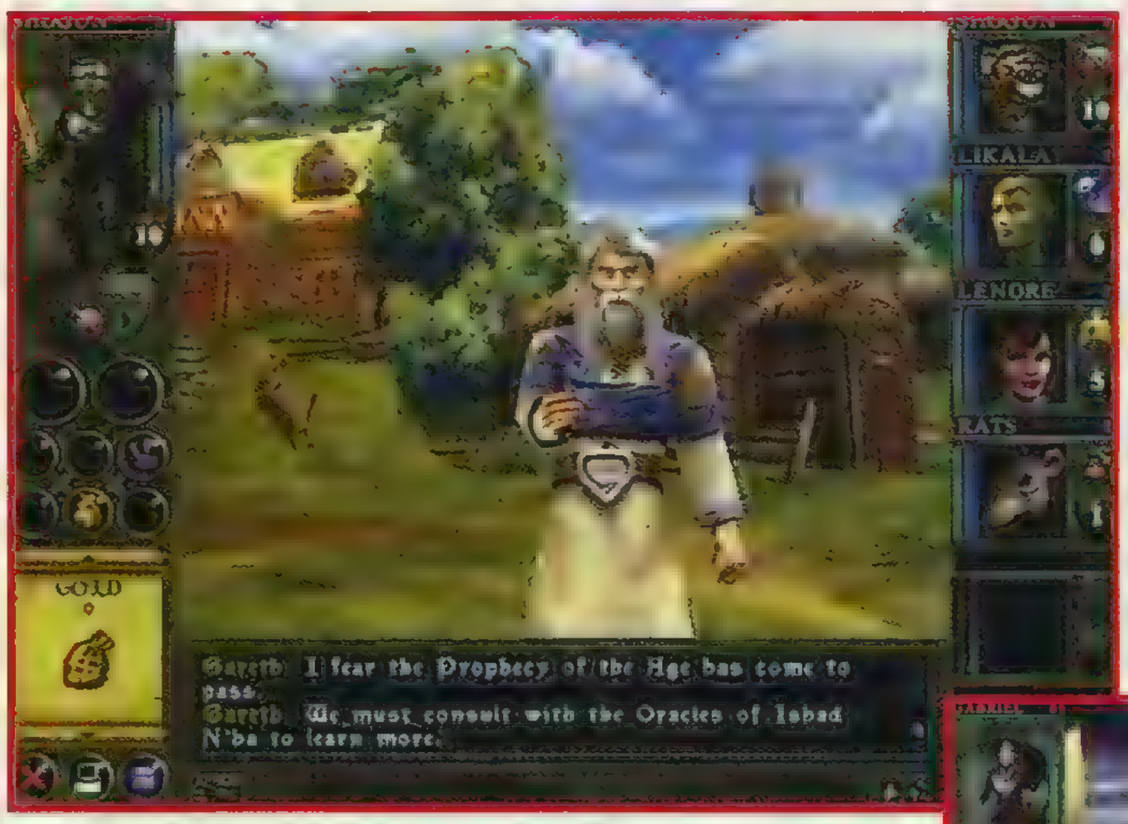
Activision

W PRZYGOTOWANIU
WIZARDS AND WARRIORS

Jeśli ktoś z Was nie słyszał o Davidzie Bradleyu, to oznacza, że powinien rozpocząć intensywną rolplejową edukację. Ten gość jest bowiem jednym z najbardziej uznanych autorów gier – człowiekiem, który stworzył niezapomnianą serię WIZARDRY. Długo już nie było o nim słychać, dalszy ciąg tej serii przygotowują inni ludzie, ale Bradley również nie próżnuje. Już od wielu miesięcy słychać o ogromnym projekcie, który przygotowuje dla Activision.

Akcja gry WIZARDS&WARRIORS toczyć się będzie w spokojnej krainie Gael Serran. Oto nawiedza ją Zło – w postaci osobnika o wdzięcznym imieniu Cet. Pokonać go może tylko wojownik uzbrojony w specjalny miecz, czyli Mavin Sword. Oczywiście nikt nie wie, gdzie jest ta broń. Grupa bohaterów będzie musiała przemierzyć pół świata, zanim ją znajdzie. Świat ten to nie tylko liczne podziemia, zamki, lochy, jaskinie czy wieże, ale przede wszystkim ogromne otwarte przestrzenie: lasy, pola, bagniska, a nawet morza.





Znając poprzednie produkcje Bradleya, można było przypuszczać, że w nowej grze szczególną uwagę poświęci on kreacji postaci. I rzeczywiście. Grupa śmiałków składać się będzie z sześciu osób wybranych spośród 12 ras. Znajdziemy tu ludzi, elfów i krasnoludy, ale również istoty słoniopodobne, hybrydy tygrysa i człowieka (ciekawe, kto był tatusiem???) czy skrzaty. Bohaterom nie zostaną przyznane profesje, gdyż będą oni podlegali dynamicznemu rozwojowi, dlatego lepiej w tym wypadku mówić o rolach, które bohater w danej chwili odegra i które będzie mógł w trakcie zabawy zmieniać. Oczywiście za wykonanie zadań i zabicie potworów przyznawane będą punkty doświadczenia, które pozwolą na osiągnięcie wyższych poziomów i podwyższanie wartości cech oraz umiejętności.

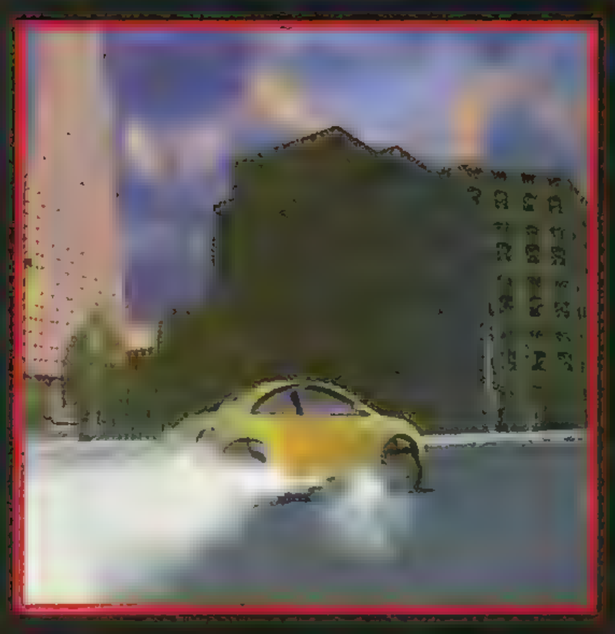
W W&W zobaczymy rozbudowany system czarów. Zostaną one podzielone na dwie grupy. Pierwsza dotyczy zaklęć związanych z wykorzystywaniem żywiołów (Sun, Moon, Stone, Vine), druga opiera się na różnicy pomiędzy siłami Zła i Dobra (Spirit i Fiend). Z magii korzystać trzeba będzie ostrożnie, ponieważ nieumiejętnie rzucone zaklęcia mogą być bardzo niebezpieczne nawet dla przyjaciół czarodzieja.

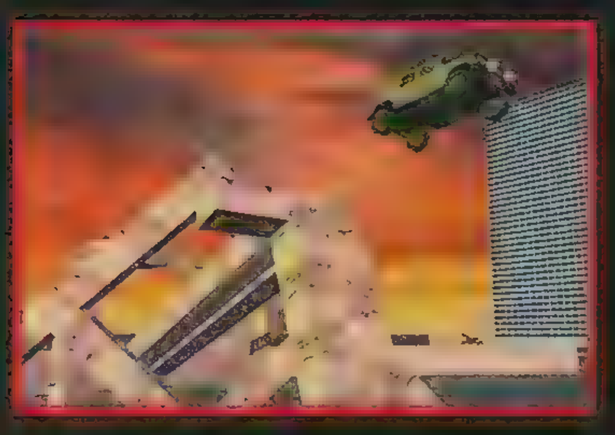
Dobra nowina dla wszystkich, którym znudziły się już walki w czasie rzeczywistym. W W&W spotkamy się z tak zwanym systemem fazowym, zastosowanym zresztą w serii WIZARDRY (zbliżonym do systemu turowego). Polega on na planowaniu zadań przez gracza (wydaje on dyspozycje wszystkim bohaterom), a następnie równoczesnym wykonaniu ruchów przez potwory i bohaterów (w czasie wykonywania ruchów gracz może tylko obserwować walkę). Ale podobnie jak w ostatnich grach serii M&M będzie można również toczyć walkę w czasie rzeczywistym. Jest to szczególnie przydatne w czasie zmagań ze słabeuszami, na których wystarczy tylko dmuchnąć.

Jednak W&W nie będzie grą walki. Jak zwykle u Bradleya ogromną rolę odegra fabuła, spotkania z NPC–ami oraz rozwiązywanie zleceń pobocznych i poznawanie tajemnic otaczającego świata. Doświadczonym graczom ukończenie zabawy powinno zająć około 120 godzin.

Jak widać po screenach, grafika W&W nie jest elementem, który mógłby zdobyć tej grze rzesze wyznawców. Ale w role–play nie to jest najważniejsze. Przypomnę choćby M&M6, której zarzucano brak 3D i przestarzały engine, a która jednak zyskała ogromną popularność. Dlatego radzę uważnie obserwować sklepy jesienią tego roku. David Bradley ze swoją niesamowitą fantazją i rozmachem kreowanego świata może sprawić prawdziwą niespodziankę.

Randall
Activision

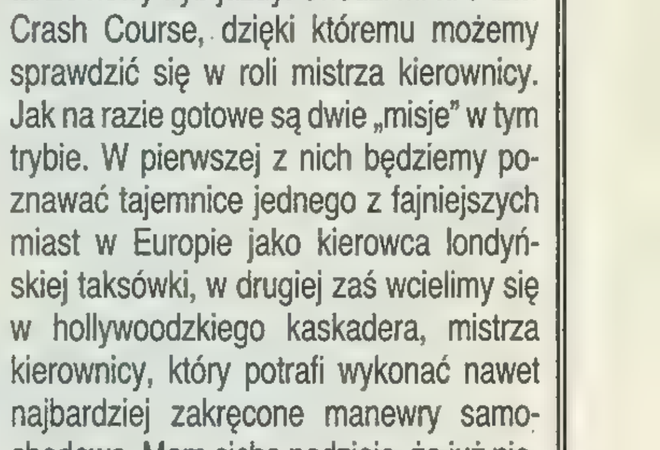




W PRZYGOTOWANIU
MIDTOWN MADNESS 2

Pierwsza część tej gry, święcąca swe triumfy jakiś rok temu, była na tyle dobra, że dziwnym byłoby, gdyby nie doczekała się swej kontynuacji. Oto prosto z siedziby Microsoftu otrzymaliśmy wczesną wersję tego programu i zaraz Wam o niej opowiemy. Niestety, ta testowana betka pozostawia jeszcze sporo do życzenia... Niektóre z zaimplementowanych opcji nie są jeszcze dostępne, zaś takie elementy gry, jak grafika czy dźwięk, można by jeszcze trochę dopracować. Mam nadzieję, że goście od kontroli jakości produktów Microsoftu wezmą się za tych, którzy popełnili wersję beta MIDTOWN MADNESS 2. Widać bowiem, że gdyby w to wszystko włożyć nieco więcej pracy, efekt byłby powalający.

Engine z pierwszej części pozostał praktycznie niezmieniony, o ile oczywiście nie liczyć drobnych kosmetycznych poprawek. Gra może działać w wielu rozdzielczościach (od 640x480 do 1024x760), co powinno umożliwić działanie pełnej wersji z przyzwoitą liczbą klatek na sekundę na większości konfiguracji. Jak zostało powiedziane, nikt nie obraziłby się, gdyby co nieco tu i ówdzie poprawić. Sprawa przedstawia się bowiem tak, że grafika wyraźnie rwie się i skacze (grałem na P450 ze 128 MB RAM i Voodoo 3 2000, a to przecież nie jest taki najgorszy sprzęt, no nie?), poza tym – brakuje też znacznej części efektów dźwiękowych. Bardziej dokuczliwy jest jednak fatalnie wręcz opracowany model jazdy. W zapowiedziach MM2 wielokrotnie wspominano, że w stosunku do pierwszej części gry, ten element zostanie gruntownie przerobiony... i to jest chyba właśnie tego efekt. Mam taką cichutką nadzieję, że ktoś zajmie się tym, zanim pełna wersja programu trafi na sklepowe półki. Nadzieja ta potęgowana jest faktem, iż obiecywane są ogromne możliwości – mniej lub bardziej kontrolowane poślizgi, jazda na dwóch kółkach, efektowne karambole z udziałem całych stad samochodów... Będzie fajnie. Mam nadzieję!



W pełnej wersji MM2 będziemy mogli rozbijać się po ulicach San Francisco i Londynu, a z racji tego, iż autorzy programu mają ambicję realistycznego odtworzenia topografii tych metropolii, będzie na co popatrzeć. Nawet w tej wyraźnie niedopracowanej becie widok tak świetnie zrealizowanych, a dobrze znanych z widokówek i podróży, miejsc robi niemałe wrażenie. W grze odtworzone zostaną bowiem nie tylko najbardziej charakterystyczne dla wybranych miast lokacje, ale zgodny z rzeczywistością będzie także rozkład ulic czy choćby rozmieszczenie

świateł... Wyobraźcie sobie jakąkolwiek miejscówkę z – powiedzmy... – Londynu. Na pewno znajdziecie ją w grze i gwarantuję, że będziecie szczęśliwi jak dzieci.

W stosunku do swej poprzedniczki MM2 jest bogatsza o dziesięć nowych wózków, przy czym najciekawsze z nich niewątpliwie są: czerwony londyński autobus o bezpretensjonalnej nazwie Double-Decker, Audi TT, Aston Martin Vantage DB–7, wóz straży pożarnej czy choćby New Beetle Dune. Jeśli ten nieszczęsny model jazdy zostanie poprawiony, to może być ciekawie. Zwłaszcza że poza nowymi samochodami i terenami do próbowania ich możliwości MM2 wprowadza także nowy tryb jazdy. Chodzi mi tu o tzw. Crash Course, dzięki któremu możemy sprawdzić się w roli mistrza kierownicy. Jak na razie gotowe są dwie „misje" w tym trybie. W pierwszej z nich będziemy poznawać tajemnice jednego z fajniejszych miast w Europie jako kierowca londyńskiej taksówki, w drugiej zaś wcielimy się w hollywoodzkiego kaskadera, mistrza kierownicy, który potrafi wykonać nawet najbardziej zakręcone manewry samochodowe. Mam cichą nadzieję, że już niedługo każde szanujące się wyścigi komputerowe będą wyposażone w ten tryb zabawy, gdyż frajda jest z niego ogromna. Oczywiście w MM2 będzie także obecne to, co najlepsze z pierwszej części – tryby Blitz, Circuit, Checkpoint oraz Cruise. O ile nazwy niektórych rozgrywek sugerują szaleńcze wyścigi, o tyle np. w trybie Cruise nic nie będzie zakłócać zwiedzania miasta z perspektywy zza kierownicy wybranej maszyny.

Jednocześnie z testowaniem MM2 grałem w recenzowany w bieżącym numerze dodatek do AGE OF EMPIRES 2 (skądinąd także ze stajni Microsoftu). Tamten program był jednak doskonale dopracowany i robił naprawdę przyjemne wrażenie. Co z tego wynika? Absolutnie nic. W końcu, system Windows także mógłby zostać nieco lepiej wykonany.

Mammutois von Grass
Microsoft

W PRZYGOTOWANIU
HALO

Dla uczestników tegorocznych targów growych E3 jednym z najbardziej interesujących i wzbudzających największe zaciekawienie tytułów było HALO, zaprezentowane przez grupę developerską Bungie Software (znaną przede wszystkim dzięki takim hitom jak stare dobre ABUSE czy seria nowatorskich strategii pt. MYTH). Autorzy tej gry zapowiadają, iż jej scenariusz nie będzie przypominał standardowych wypocin z poletka SF. No cóż – najprawdopodobniej jest to jedynie typowe marketingowe gadanie – spójrzmy jednak, czego możemy się spodziewać.

Akcja tej gry przenosi nas w odległą nieco o ponad sto lat przyszłość, kiedy to Ziemia osiągnęła swój Złoty Wiek podboju kosmosu i będzie zakładać kolejne kolonie w rozsianych po całej galaktyce układach. Niestety, okazuje się, iż Przestrzeń została już skolonizowana. I to dawno temu. Kolejna misja badawcza natyka się na placówki Obcych. Nie dość że są oni o wiele liczniejsi od biednych ludzi, to do tego jeszcze wyjątkowo wrogo nastawieni. I dysponują przerażającą przewagą militarną. Celem rozpoczynającej się właśnie wojny nie jest więc ich pokonanie, lecz jedynie niedopuszczenie do odkrycia naszego macierzystego układu. Po jednej z bitew ludziom zostaje tylko niewielka korweta. Bierze ona kurs na odległy układ gwiezdny, jak najbardziej oddalony od Słonecznego i odkrywa tam gigantyczną konstrukcję – pierścień o średnicy 10 000 kilometrów, który unosi się w punkcie Lagrange'a, pomiędzy gazowym gigantem a jego księżycem. Na jego powierzchni nieznani twórcy (dalece silniejsi niż rasy, z którymi Ziemia toczy wojnę) założyli niezwykle zróżnicowany ekosystem, utrzymujący się dzięki sile odśrodkowej. To właśnie na tym tworze, nazwanym HALO, toczy się akcja gry – partyzancka walka ziemskich rozbitków przeciwko ścigającym ich najeźdźcom. Jak widać, otrzymamy pomieszanie pomysłów zaczerpniętych z „Pierścienia" Larry'ego Nivena z historią partyzancką. Średnio oryginalne, być może nawet i ciekawe.

HALO będzie więc strzelaniną TPP osadzoną w klimacie science–fiction, niektórzy uważają ją za odpowiedź Bungie na TRIBES. Podobnie jak tam, tak i tu otrzymamy możliwość poruszania się po nieograniczonym przestrzennie polu walki. Czy otrzymamy podobną dawkę poziomu strategicznego rozgrywki przemieszanego z czystą akcją? Tego rzecz jasna jeszcze nie wiadomo, miejmy jednak nadzieję, że tak. Z całą pewnością wiadomo jednak, że w porównaniu z produktem Sierry otrzymamy grę nastawioną raczej na tryb singleplayer niż multi (choć oczywiście on też będzie dostępny). Z drugiej strony także i w TRIBES 2 zapowiedziano rozbudowę opcji gry dla pojedynczego gracza (patrz zapowiedź w tym numerze).

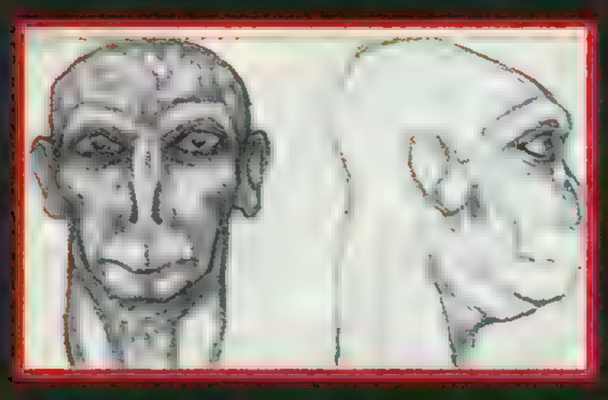
ludziom strzępków wiedzy udaje się skonstruować wcale niezłe gadżety. Walczyć będzie można przy użyciu tak zróżnicowanego uzbrojenia, jak: miecze, moduły bombardowania orbitalnego, gigantyczne czołgi czy też wyrafinowane pojazdy latające.

Przedstawione screeny zaskakiwały doskonałym realizmem, zaś animacja pokazywała ogromne możliwości zastosowanego w HALO engine'u. Przyznam, że jeśli efekt finalny będzie choćby w części przypominał to, co pokazano w wersji demonstracyjnej (oczywiście przy rozsądnych wymaganiach sprzętowych), to gra może być znakomita. Jednak jak na razie jeszcze niewiele (poza tym, co przedstawiłem powyżej) o niej wiadomo – na E3 pokazywano jedynie kilka fragmentów pojedynczych misji, termin premiery jest jeszcze nieznany. Podejrzewam, że wcześniej ukaże się TRIBES 2, a na HALO przyjdzie nam poczekać do przyszłego roku.

Pooh

Bungie Software

W tej grze otrzymamy dostęp do wyrafinowanych militarnych technologii Obcych – co prawda raczej nie bezpośrednio do ich uzbrojenia (w takim wypadku przeciwnicy zostaliby natychmiast zmieceni z powierzchni Halo), ale nawet przy wykorzystaniu dostępnych



W PRZYGOTOWANIU
THE OUTFORCE

Pisząc o grach będących w produkcji, mamy z reguły do czynienia z tytułami, o których mówi się bądź mówiło od dawna. Coraz rzadziej trafiają się nam materiały z mniejszych firm, które nie mają możliwości szerszej promocji swych produktów. Nie znaczy to jednak, że to, co mniej znane, jest gorsze. Dobrym potwierdzeniem tej tezy jest właśnie THE OUTFORCE. Jak dotąd nikt nie słyszał o jej autorach, a jednak w kategorii RTS to właśnie ta gra zdaje się być tym, co nazywa się „pierwiastkiem świeżości".

THE OUTFORCE jest debiutanckim dziełem firmy Adrenaline Games, zaś w Polsce dystrybuować ją będzie firma Coda. Akcja toczy się gdzieś w XXV wieku, kiedy to ludzkość zmuszona jest opuść zniszczoną Ziemię i przenieść się w jakieś inne miejsce w kosmosie. Pech jednak chce, że Ziemianie osiedlają się w systemie, który jest obiektem sporu w konflikcie pomiędzy dwoma kosmicznymi rasami. Jak zapewne się domyślacie, ludzie także angażują się w ten spór i przez wiele lat kosmos jest świadkiem wyczerpującej batalii pomiędzy trzema cywilizacjami. Wojna jest tak potężna, że wreszcie wszyscy jej uczestnicy dochodzą do wniosku, iż warto byłoby rozpocząć rozmowy pokojowe. Te jednak zostają nagle przerwane, a baza orbitalna, na której były prowadzone, przestaje istnieć, zamieniając się w efektowną chmurę eksplozji. Oczywistym jest, że ktoś nie życzy sobie pokoju. Pytanie tylko, kto? Żadna z trzech cywilizacji nie zna odpowiedzi. Wojna wybucha na nowo. Niech wygra najlepszy.

Mimo że akcja THE OUTFORCE rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej, to pod względem wizualnym tej grze daleko jest do HOMEWORLD. Program wygląda i zachowuje się jak typowy RTS, zaś efekt kosmicznego bezkresu osiągnięto dzięki czysto kosmetycznej możliwości ograniczonego obrotu kamery. Zamiast tradycyjnego podłoża otrzymaliśmy chmury kosmicznego gazu, a pola tiberium zastąpiły pasy asteroidów. Poza tym na środowisko gry składają się w pełni interaktywne bazy kosmiczne, oddziałujące swym przyciąganiem planety oraz mgławice. Chociaż wszystko to zachowuje jedynie pozory trójwymiarowości, to nie sposób odmówić tej grafice swoistego uroku. Widać, że ktoś naprawdę się tutaj przyłożył...

Jak już mówiłem, THE OUTFORCE to typowy RTS. Dostępne jednostki opanowały zestaw podstawowych komend (atak, poruszanie się, patrol), jednakże ich zaawansowana SI ma podobno pozwalać im na uczenie się (na podstawie przebiegu gry) preferowanego modelu zachowań gracza. W ogóle jeśli chodzi o techniczny aspekt gry, to znajdą się tu rzeczy całkowicie obce RTS–om. Najlepszym przykładem jest tu chyba charakterystyczna przecież dla QUAKE–klonów... konsola. To właśnie z jej poziomu będzie można implementować do gry pewne skrypty czy też zmieniać bardziej zaawansowane ustawienia programowe. Interfejs także zostanie całkowicie przerobiony – za pomocą nakładek i współpracy gry z zaawansowanymi edytorami. Ponadto podczas zabawy będzie można słuchać własnej muzyki, albowiem w grze zaimplementowany zostanie odtwarzacz MP3.

Po spędzeniu z wersją beta tego programu (niestety, bardzo wczesna to beta) odrobiny czasu uważam, że THE OUTFORCE może być grą wartą świeczki. O ile merytorycznie nie wyróżnia się niczym specjalnym, o tyle jej zaplecze techniczne robi spore wrażenie. Nie chodzi tu li tylko o nowinki i szacunek dla innowacji – to konkretne podejście ludzi z Adrenaline Games do tematu pozwala mniemać, że tytuł ten nie odejdzie zbyt szybo w zapomnienie. Mam nadzieję, że w pełnej grze zostaną usunięte wszelkie niedociągnięcia wersji testowej, gdyż szkoda byłoby tak fajnie zapowiadającego się tytułu.

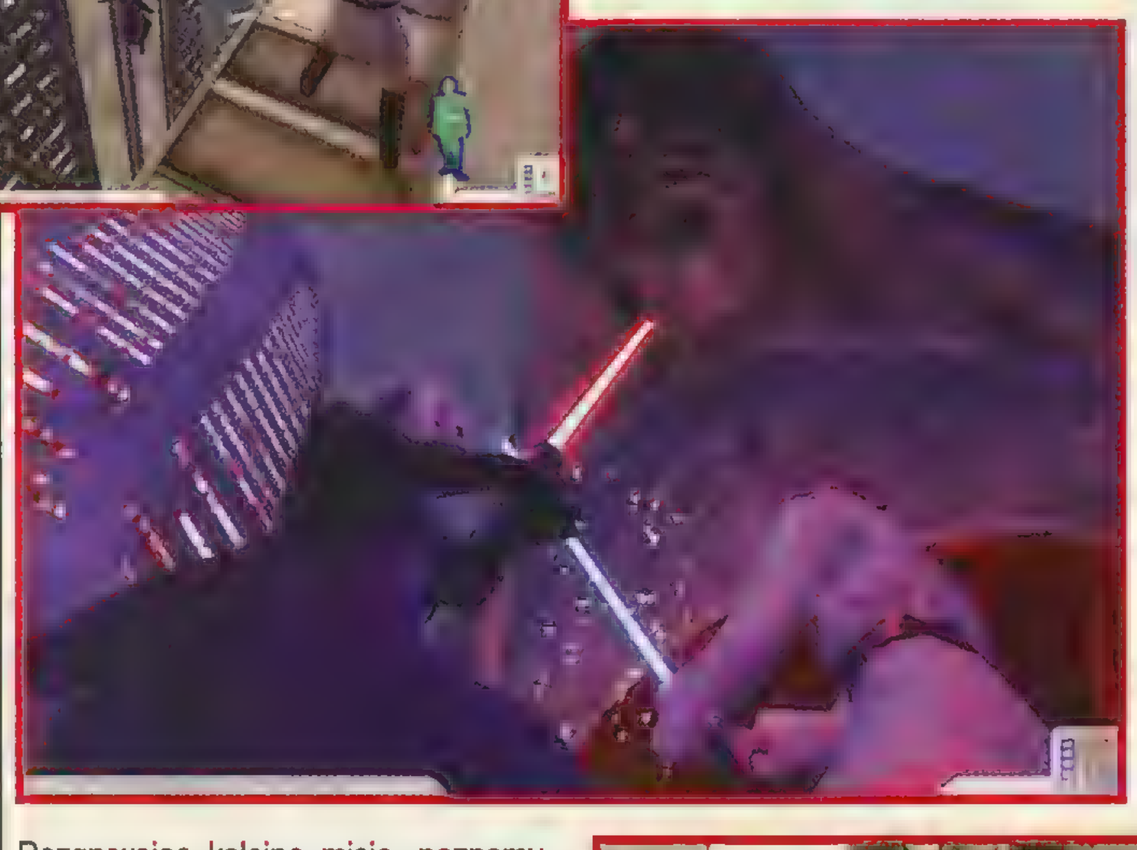
Powiem Wam coś jeszcze – takiego klimatu już dawno nie udało się uzyskać w żadnej grze. Pamiętacie szok, jaki wywoływały przerywniki filmowe w ostatnich częściach serii WING COMMANDER? Podczas gry w THE OUTFORCE przeżywałem swoiste deja vu.

Asmodeus von Dirt
Adrenaline Games

W PRZYGOTOWANIU
STAR WARS EPISODE 1
OBI-WAN

Już niedługo w nieodległej galaktyce :) ukaże się nowa gra opatrzona metką pierwszego epizodu „Gwiezdnych Wojen". W przeciwieństwie do zeszłorocznego RACERA oraz THE PHANTOM MENACE będzie to gra spójna, wciągająca i – wszystko na to wskazuje – ciekawa. Pracujący nad tym tytułem artyści z LucasArts (a któżby inny?) postanowili najwyraźniej powrócić do korzeni, gdyż OBI–WAN, choć wyglądem przypomina nieco TOMB RAIDA albo HERETICA 2, ideowo zbliżony ma być do DARK FORCES oraz JEDI KNIGHT. Doprawdy, bardzo dobrze się składa, gdyż straciłem już nadzieję, że ludzie George'a Lucasa pamiętają jeszcze, jak robi się dobre gry akcji.

Nie będzie chyba specjalnie odkrywczym stwierdzenie, że omawiana gra opowiadać będzie o losach młodego Bena Kenobiego, kiedy ten stawiał dopiero swe pierwsze kroki na drodze rycerza Jedi. Zdanie to jednak musiało paść, aby rozwiane zostały wszelkie wątpliwości. OBI–WAN opierać będzie się przede wszystkim na wydarzeniach znanych z „Mrocznego Widma", przy czym w grze cała historia opowiedziana zostanie w nieco inny sposób. Nie, nie bójcie się – smarkaty Anakin zostanie lordem Sith, zła Federacja Handlowa pokonana, a Jar Jar będzie tak samo irytujący, jak na srebrnym ekranie.



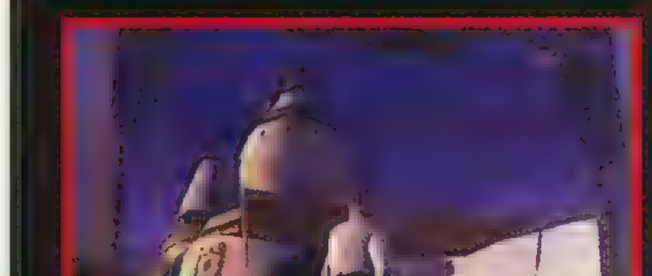
Rozgrywając kolejne misje, poznamy dokładnie tę część historii, która w filmie została gruntownie pominięta. Zresztą, takie podejście do tematu to nie pierwszyzna dla LucasArts. Na podobnej zasadzie stworzona została przecież gra przygodowa INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE – wprawdzie opowiadała o tym samym, ale za to w jaki sposób!

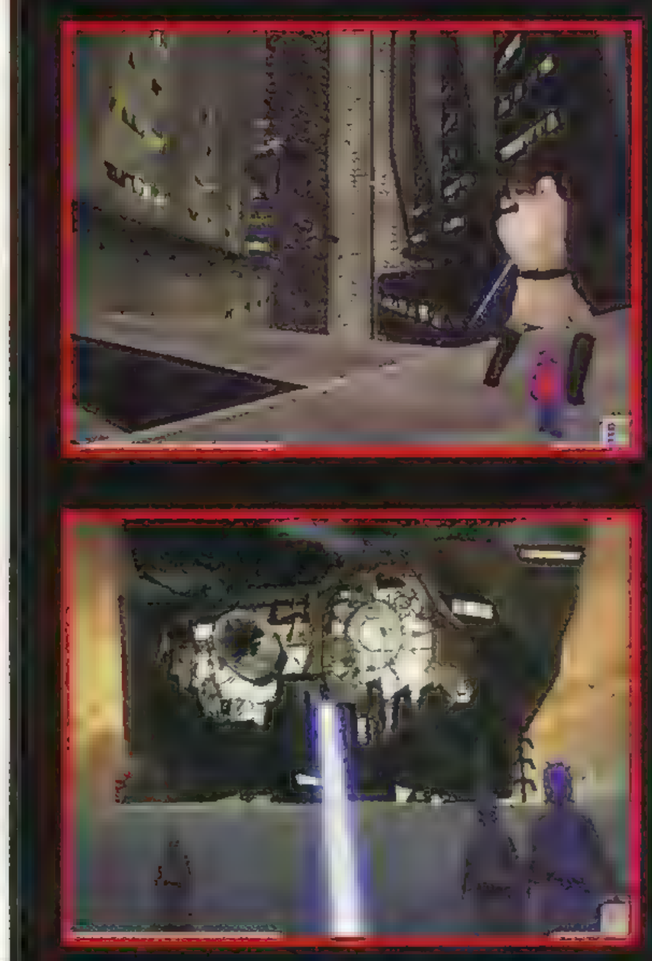
Jak zostało powiedziane, OBI–WAN będzie ideowym spadkobiercą serii DARK FORCE. Motyw walki na miecze świetlne, znany z dawnych gier, zostanie tu znacznie rozwinięty, dzięki czemu gracze będą mieli znacznie większą swobodę ruchów. Bohater DF, Kyle Katarn, mógł mieczem zaatakować i bodaj wykonać blok, Kenobi będzie w stanie wykonać znacznie więcej akcji – i to o wiele ciekawszych. Przyczyna jest prosta jak konstrukcja cepa – ruchy mieczem świetlnym zostaną zintegrowane z ruchami myszy. Jeśli wierzyć autorom, co bardziej zaawansowani gracze będą mogli wykonywać swym orężem manewry, których nie było nawet na filmie!

Oczywiście, nie sam miecz czyni z wojownika rycerza Jedi. Do dyspozycji graczy pozostawiona zostanie także tajemnicza Moc. Co ciekawe, już na początku gry będziemy mieli dostęp do wszystkich „mocarnych" zagrań – w końcu na początku pierwszego epizodu „Gwiezdnych Wojen" Ben Kenobi jest już rycerzem Jedi! Wraz z kolejnymi misjami zdolności te będą jednak ewoluowały, tak jak rozwijać będzie się nasz podopieczny. Uzdrawianie będzie leczyło więcej ran, skoki będą wyższe, zaś ogólny poziom mocy będzie szybciej się odnawiał. Jednakże w przeciwieństwie do DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT nie będziemy mogli wybrać, czy chcemy podążać Jasną, czy też Ciemną stroną Mocy. Trudno jest się temu dziwić. W końcu los Obi Wana został już ustalony.

Gdy jednak zabawa z mocą i mieczem świetlnym już nam się znudzi, będziemy mogli sięgnąć do bardziej standardowych środków walki z wrażymi siłami. Do naszej dyspozycji pozostawiona zostanie standardowa broń ze świata „Star Wars", m.in.: blaster ochrony Naboo S–5, karabin snajperski dronów bojowych TM–29, granaty jonowe, standardowy blaster Naboo CR–2 czy choćby laska Tuskenów. Jedno jest pewne: na pewno każda pukawka się przyda. W ciągu dwunastu, połączonych ze sobą w logicznym ciągu, misji spotkamy bowiem trochę postaci niezależnych i hordy przeciwników. Co ciekawe, zestaw sił wroga nie będzie ograniczać się do tych, który mogliśmy podziwiać na srebrnym ekranie – LucasArts zapowiada wiele nowych twarzy. Bardzo dobrze, że tak się stanie, gdyż wydaje mi się, że powinno to całkowicie wyeliminować sytuacje typu: „Ta gra niczym mnie nie zaskoczy". Jestem pewien, że STAR WARS EPISODE 1: OBI–WAN zaskoczy zarówno laików, jak i zdeklarowanych fanów kosmicznej wojny. Najważniejsze jest chyba zaś to, że uczyni to bardzo niedługo. Gra powinna ukazać się w przeciągu miesiąca.

Asmodeus von Tarkin
LucasArts Entertainment Company



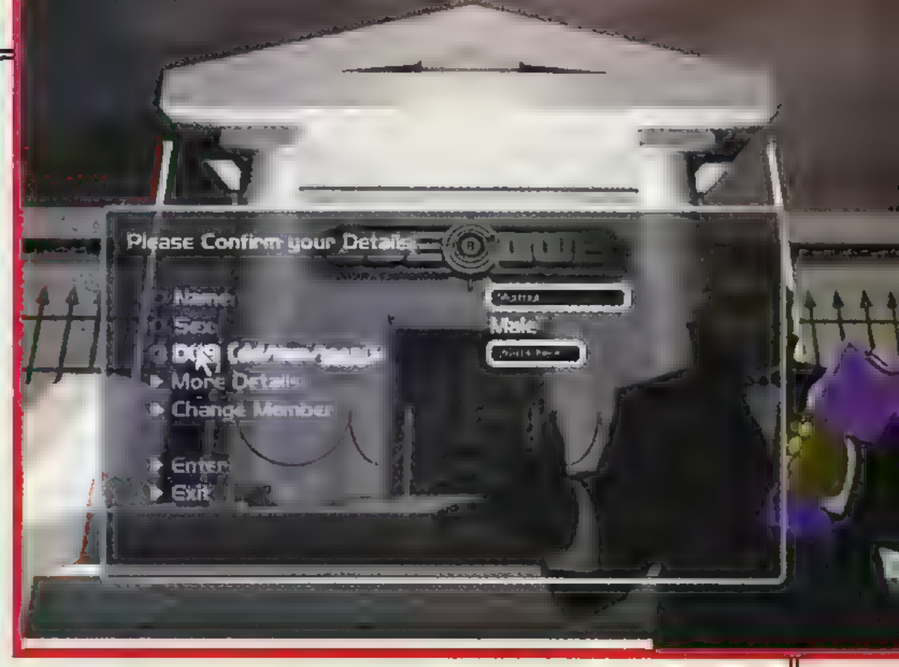


W PRZYGOTOWANIU CUECLUB

Hmmm, co można robić w przerwach między szkołą a nauką w domu? A może tak CUECLUB? Jest tu stół, są bile, nie pozostaje nic innego, jak wziąć kij i grać! Na początku od razu rzuca się w oczy bardzo przyjemna grafika. Chociaż to ona właśnie zwykle stwarza odpowiedni nastrój w tego typu produkcjach, to jednak w tym wypadku ma zdecydowanie indywidualny charakter. Efekty świetlne, światła odbijające się od bil, a do tego wszystko w trójwymiarze! Na dodatek różnice w wyglądzie stołów, bil i jeszcze masa innych atrakcji. Nacieszymy się też widokiem z góry.

Wspaniałym dodatkiem do grafiki CUECLUB jest muzyka. Będzie się ona różniła w zależności od pokoju, w którym zagramy. Usłyszymy głównie rytmy współczesne, jednak dla tych, którzy nie trawią tego bełkotu :), przygotowane zostaną kawałki z lat 70. – malina! Tyle o dźwięku i wyglądzie. Zanim jednak przejdę do przedstawienia reszty elementów CUECLUB, wypada napisać jeszcze, że będziemy mieli tu możliwość zmiany wielu opcji, jak chociażby właśnie wyglądu stołu czy bil, włączanie i wyłączanie efektów specjalnych, oczywiście różne poziomy trudności, manewrowanie z dźwiękiem itd.

No, a teraz czas, abym powiedział, co nas czeka w CUECLUB. Otóż do wyboru będziemy mieli oczywiście kilka różnych odmian gry zwanej bilardem. Po kolei: US 8–Ball, Euro 8–Ball, 9–Ball, Snooker, Mini Snooker, Killer (gracze mają po trzy życia, tzn. tylko trzy razy mogą wbić białą bilę), SpeedBall (w jak najkrótszym czasie należy wbić wszystkie bile), SLAM! (świetna zabawa – bez pomocy kija, tylko przesuwając białą bilę, należy wbić pozostałe!). Oczywiście zanim przystąpimy do poważnych rozgrywek, będziemy mogli odbyć praktykę. Aby nie dać się komputerowi (który na najwyższym poziomie nie jest łatwym przeciwnikiem), możemy poćwiczyć ze znajomym (czy też lepiej – znajomą). No i oczywiście będzie możliwość przystąpienia do zawodów. Najciekawszym elementem CUECLUB (a zarazem bardzo oryginalnym rozwiązaniem) jest Chat Room. Spotykać się tam ma wielu graczy i wśród nich łatwo będzie można znaleźć kogoś, kto zechce zagrać akurat z nami. Będziemy mogli sami ustalić zasady, a potem wyzwać przeciwników lub czekać, aż ktoś postanowi wyzwać nas. Każda wygrana da nam jedną gwiazdkę, a przegrana odejmie. Na podstawie tak powstałego rankingu można będzie sprawdzić, z jak dobrym zawodnikiem się zmierzymy. Aby wszystko było jasne, normalnym jest, że podczas pogawędki pojawiają się nowi ochotnicy, a niektórzy opuszczają Chat Room. Czasem oczywiście zdarzy się, że po prostu nie znajdziemy miejsca na kanale i trzeba będzie wejść na inny. Nie ma sprawy – jest ich kilka. Jeśli nie będziemy chcieli szukać ani przeciwnika, ani nie będzie nam zależało na wygraniu zawodów, to zawsze będziemy mogli wybrać opcję Quick Game i po prostu ot, tak popykać sobie, bez żadnych stresów.



Podczas gry... no cóż, wszystko dzieje się tak jak w większości podobnych produkcji. Oczywiście – sterowanie myszką. Będziemy mieli możliwość zmieniania siły uderzenia kijem, podkręcania bili itd. Poza tym nagrywanie najlepszych uderzeń, aby później móc się nimi pochwalić przed koleżankami z podwórka. Twórcy gry oferują też możliwość ingerowania w jej zasady, ale to już jest chyba nieodłączny element gier sportowych, a do tych CUECLUB niewątpliwie należy.

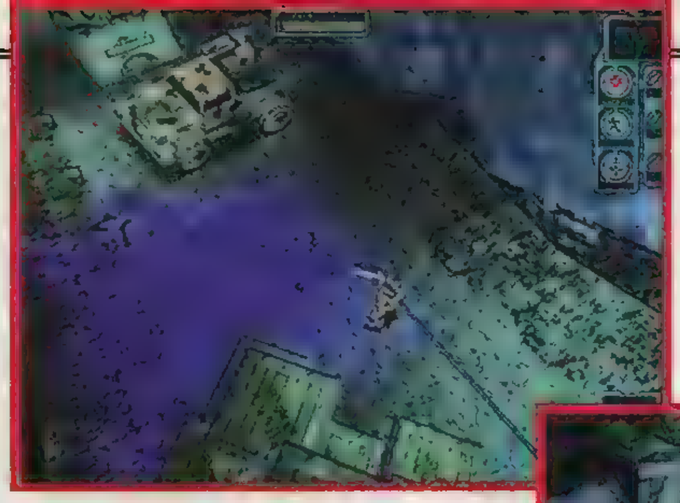
Cóż, nic więcej w tej chwili napisać nie można. Na polskim rynku CUECLUB wyda dobrze już znana firma Topware, a więc możemy liczyć na porządną lokalizację. Należy tylko czekać.

Murmur

Midas Interactive/Buldog Interactive

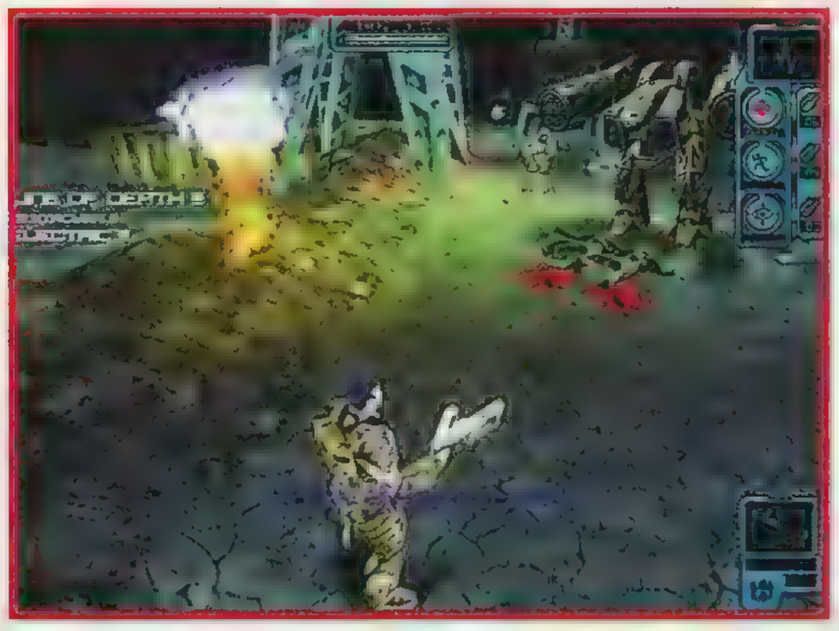
W PRZYGOTOWANIU

FIREZONE



Biedna jest Polska, jeśli chodzi o produkcję rodzimych gier. Lokalizacje – owszem, programy użytkowe – nie najgorzej, pozycje dla dzieci – jest kilka ciekawych tytułów, ale gry, prawdziwe gry z prawdziwego zdarzenia... – tych jak na lekarstwo. Pamiętam, jak parę lat temu w redakcji „przeżywaliśmy" KATHARSIS, ryczeliśmy ze śmiechu przy KSIĘCIU I TCHÓRZU, jaraliśmy się grafiozą w REAH i klimatem REZERWOWYCH PSÓW... W sumie jest tego trochę, ale polskie tytuły giną w zalewie produkcji obcych. Mam nawet wrażenie, że polski boom growy mija, zapewne wraz z transferem polskich koderów do zachodnich teamów developerskich. Niemniej jednak polskie gry wciąż się rodzą i choć długo, rzadko i w bólach, to przynajmniej są to produkcje nietuzinkowe, jak pokazuje przykład FIREZONE, rodem z Techlandu, twórców recenzowanej w bieżącym numerze CRIME CITIES. Goście z Techlandu zabrali się tym razem za modny ostatnio gatunek, a raczej hybrydę dwóch gatunków – action RPG (jej rasowym przedstawicielem jest głośny obecnie DIABLO 2). Z jednej strony automatycznie gwarantuje to zainteresowanie graczy, ale z drugiej – najmniejsza wpadka grozi katastrofą.

Akcja FIREZONE rozgrywa się w odległej przyszłości, w której niemal wszystkie planety naszej galaktyki zostały sterraformowane i skolonizowane przez Federację. W centrum galaktyki panuje pokój i porządek, jednak im dalej, tym gorzej – planety na obrzeżach są siedliskiem zła, kryjówkami wszelkiej maści organizacji przestępczych, które stopniowo rosną w siłę i stanowią zagrożenie dla spokoju cywilizowanego świata. Tam rządzą potężne gangi, samozwańczy dyktatorzy sprawują totalitarne rządy, tajemnicze sekty szkolą swych fanatyków, kwitnie handel bronią i narkotykami, króluje strach i przemoc. Ta sytuacja zmusiła Federację do powołania specjalnych jednostek antyterrorystycznych – oddziałów Special Federation Space Operation Forces. To właśnie wywiad SFSOF przechwycił informacje o niebezpiecznym eksperymencie, prowadzonym przez przywódcę jednej z organizacji przestępczych – Yora Tanakę. Podobno stworzył on laboratorium, w którym prowadzone są eksperymenty nad nową bronią biologiczną – istotami przypominającymi filmowych Obcych. Zanim SFSOF będzie mogło podjąć jakiekolwiek działania, musi potwierdzić tę wiadomość. W tym celu zostaje wysłany na rekonesans – znajdujący się w pobliżu celu Nessos 5 mały statek patrolowy, którego załogę stanowi trzech agentów SFSOF. I w tym momencie rozpoczyna się gra...

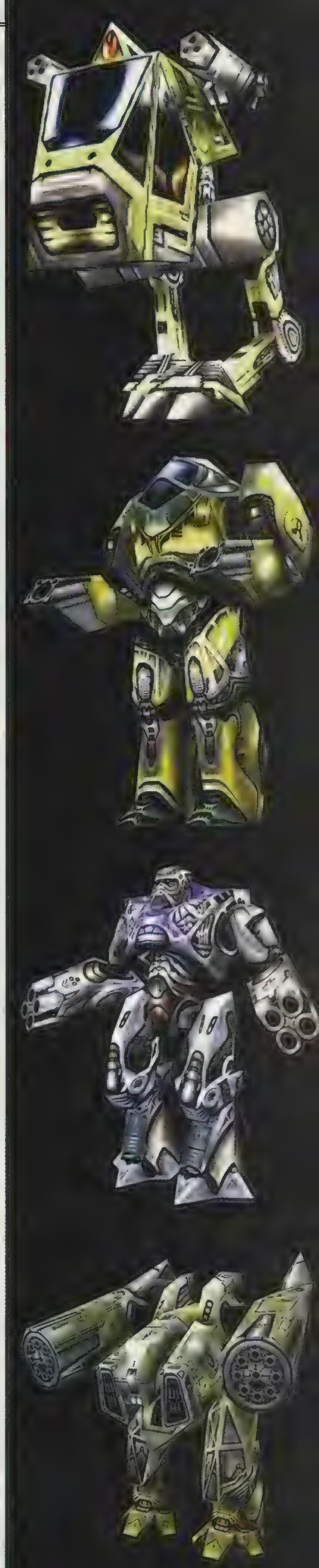


FIREZONE przypominać będzie nieco takie gry, jak COMMANDO czy DOGS OF WAR, jeśli chodzi o dynamikę akcji, i FALLOUTA czy DIABLO, jeśli chodzi o wykorzystanie elementów RPG. Natomiast klimat gry, której osią fabuły jest eksperymentalna broń biologiczna, siłą rzeczy nawiązywać ma do kinowej serii „Obcych". W grze będziemy sterować jednym z trzech członków załogi Nessosa 5: super wyszkolonym komandosem (space marines, rzecz jasna!), pałeroskim robotem i... kobietą (ciekawe, jakie będą jej główne atrybuty? ;) Każda postać będzie się w trakcie gry rozwijać, wzrośnie im celność, kuracje genetyczne usprawnią ludzi, nowe części dla robota zwiększą jego moc i odporność. Ludzie będą mogli zażywać stymulatory podkręcające ich cechy, jednak ich przedawkowanie grozi śmiercią.

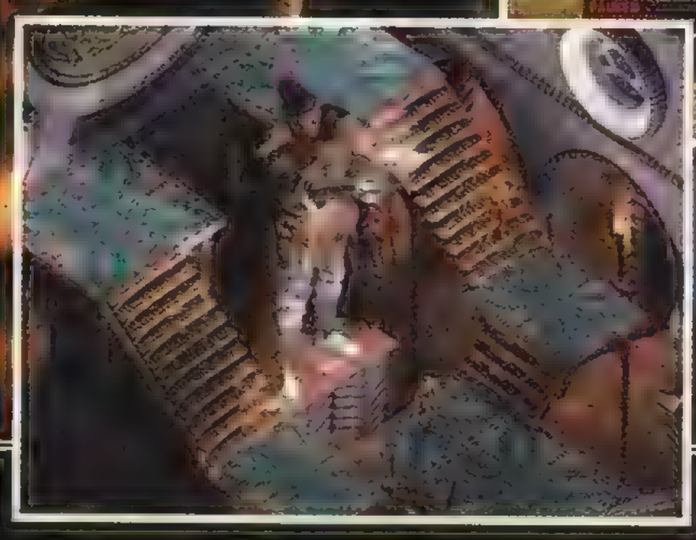
Akcja toczy się w czasie rzeczywistym, więc oprócz umiejętności taktycznych (np. jak podejść wroga, jak najmniej przy tym ryzykując) gracz będzie musiał wykazać się refleksem i zwinnymi palcami, bo obcaki są naprawdę szybkie. Gra pracuje na enginie z CRIME CITIES, ale znacznie unowocześnionym i wzbogaconym, np. o system lightmap. Wyróżniającym go elementem jest dynamiczna, reżyserowana kamera.

Podobno FIREZONE ruszy spokojnie już na P200 z akceleratorem 3D, choć zalecane jest P650. Jeśli nic się nie zmieni (heh, pobożne życzenia :), to jako agenci SFSOF będziemy eksterminować alienów już na początku 2001 roku. A może się zmienić, bo nawet tytuł jest jeszcze tytułem roboczym, więc nie bądźmy zdziwieni, kiedy za pół roku ujrzymy na półkach sklepowych z grami np. STREFĘ OGNIA albo: OBCEGO, CZWARTEGO PASAŻERA NESSOSA 5 :) Tak czy inaczej, zapowiada się niezła zabawa.

Hunter
Techland

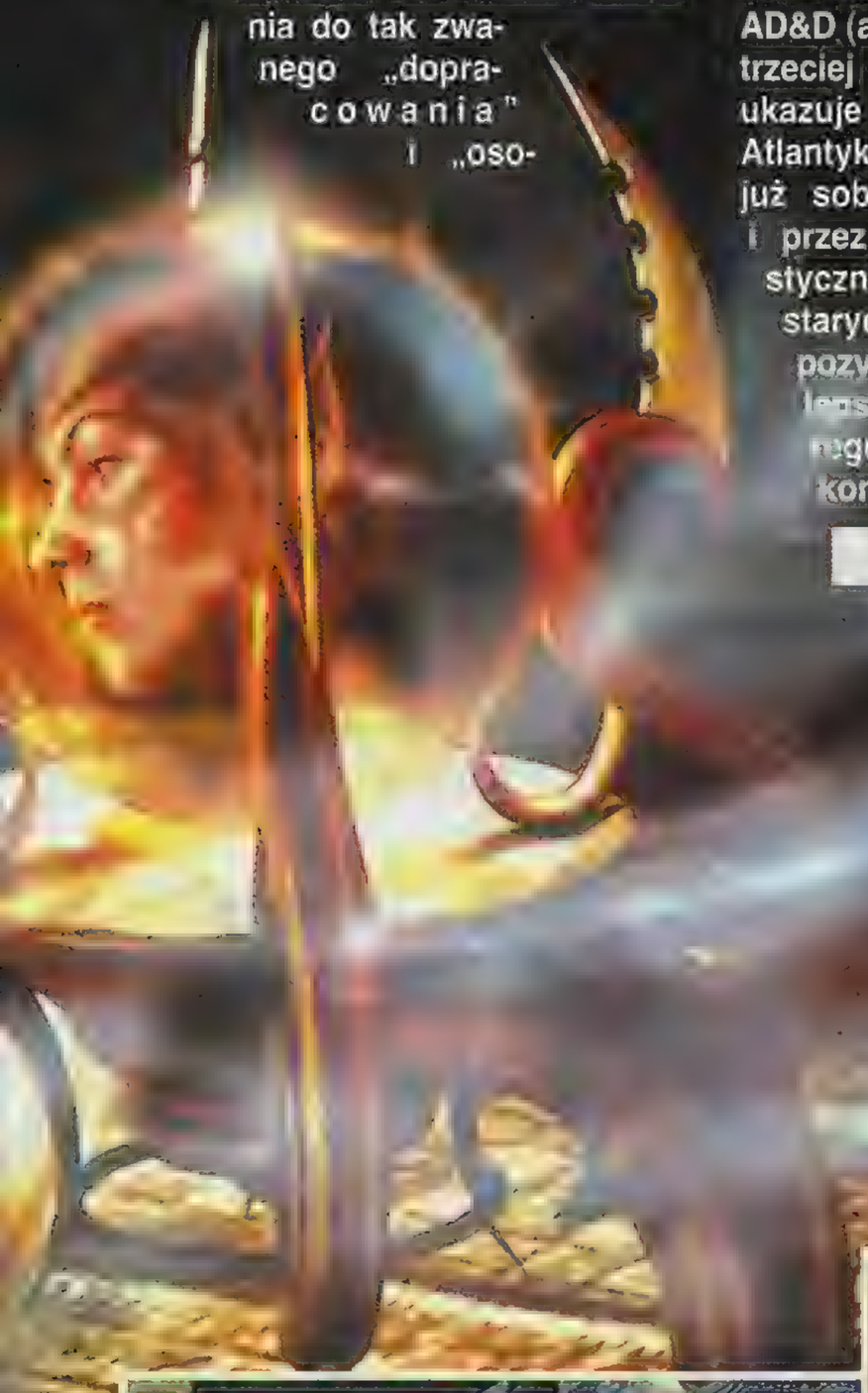


Po drodze do domu z redakcji, gdzie znalazłem się przez przypadek i z odrobiną wysiłku wyciągnąłem z Panów Asheronów betę BG2, zastanawiałem się nad wszystkimi grami RPG, w które kiedykolwiek grałem. Rozważałem je, porównywałem, selekcjonowałem i starałem się wybrać tę NAJlepszą. Nie udało się, każda jest w czymś szczególna, w czymś doskonała. Najdłużej przykuła mnie do monitora EYE OF THE BEHOLDER 2, bo to był mój pierwszy dungeon, ale ani klasyczny DUNGEON MASTER, ISHAR, BETRAYAL AT KRONDOR, RAVENLOFT, DARK SUN lub ALBION nie były grami, które by tylko przemknęły przez mój komputer i zaraz zginęły. Dungeony i w ogóle RPG prawdopodobnie zbudowAŁY najbardziej perspektywiczne światy w historii grania. Dlaczego kładę akcent na –AŁY? Z prostego powodu: RPG są trudne i coraz bardziej upraszczany model biznesu gier spycha gry wymagające inteligencji do otchłani przeszłości. Zamiast ULTIMY mamy prostacką grę akcji DIABLO, która radośnie prezentuje siebie jako RPG najczystszej wody. Klasyczne dungeony wymarły po mieczu (niedługo jednak doczekamy się nowej części z serii ELDER SCROLLS!) i całą resztę można policzyć na palcach jednej ręki. Na szczęście istnieje kilka osób, które potrafią opracować graficznie pociągający, uprzednio stworzony świat i wypełnić go oryginalną fabułą.



BALDUR'S GATE 2
BETA TEST

Czy wiesz, jakie to wspaniałe wrażenie – zasiąść do gry RPG i znać już wszystkie jej czary? Wiedzieć, w jaki sposób doskonalić postacie? Zaczynasz grę, której zasady znasz już od dawna – urodziłeś się w nowym świecie z mądrością starców...



Muszę przyznać, że byłem sceptyczny wobec tego całego zamieszania wokół BALDUR'S GATE 2: SHADOW OF AMN. Nie wierzyłem, że mogłaby pojawić się gra o tak miażdżącym klimacie. Nie miałem zaufania do tak zwanego „dopracowania" i „osobowości" postaci. Jednak takich snów, jak po pierwszych dwudziestu godzinach z betą BG2, już dawno nie miałem. I nie chodzi mi tylko o grafikę, ale przede wszystkim o to, że wszystko opiera się na zasadach drugiej edycji AD&D (a znawcy znajdą też ślady trzeciej – D&D 3E, która właśnie ukazuje się po drugiej stronie Atlantyku). Ten system RPG liczy już sobie blisko ćwierć wieku i przez ten czas został fantastycznie dopracowany. Dla jego starych wyjadaczy BG2 będzie pozycją obowiązkową. To najlepsza próba przeniesienia reguł AD&D w rzeczywistość komputerową!

ŚWIAT

Początek BG2 nie wygląda za ciekawie. Oto razem z kilkoma innymi amatorami przygód huśtasz się w klatce i czekasz, aż „profesor" Irenicus zanurzy skalpel w Twym ciele. Jednak atak cechu zabójców wywołuje panikę w pałacu i nikt nie zauważa kilku uciekających więźniów...

Każda gra, która chce wciągnąć swego użytkownika, musi być szczegółowa. W BG2 szczegółów jest tyle, że nie sposób ich zliczyć. Klasyczny przykład to biblioteka: na każdej półce jest tu jakaś książka – najczęściej są to legendy, historia wybranego regionu, miasta czy człowieka. Oczywiście nie musisz tego wszystkiego czytać, ale możesz znaleźć tam informacje, które pomogą w szukaniu rzadkiej broni czy odkryciu tajnej lokacji. Niektóre z nich nawet dowcipnie opisują rzeczy znane z innych gier.

Historia miasteczka Waterdeep jest wielką niewiadomą. Zdobione wnętrza domów doprawiono miejskimi plenerami, których jest od groma i których... nieustannie przybywa. Poszukiwacze przygód przeżyją swoje: w lasach stoją twierdze i tajemnicze, opuszczone posiadłości, a w kilku punktach tę komputerową rzeczywistość przecinają jeszcze inne wymiary. Klasyczna architektura średniowiecza miesza się tu z elementami arabskimi, które z kolei przenika technologia XX wieku. Ale nic w stylu WIZARDRY 7, gdzie człowiek z powodu nadmiaru pistoletów nie wiedział, co robić. Przeciwnie, w BG2 okablowanie i kanalizacja stanowią bardzo gustowne dodatki. Jednak Tobie ten cwany system kanalizacji służyć będzie tylko jako tło dzikich potyczek. Ja na razie z miasta nie wyszedłem (ok. 5 dni grania po 15 godzin każdego dnia), bo nie miałem po prostu takiej potrzeby!

Poszczególne dzielnice różnią się nie tylko grafiką, ale także mentalnością mieszkańców: w slamsach hołota szaleje, ale przy bramach miejskich nawet nie próbuj nic kraść, bo natychmiast zginiesz. Ukształtowanie dzielnic pozwala na szybką orientację podczas poszukiwania knajp, świątyń czy sklepów. Bogowie mają tu swój własny rewir, tak samo politycy i stróże. Po prostu wszystko jest jasne i przejrzyste...

Automatyczna mapa miasta jest predefiniowana, dzięki niej przemieszczasz się szybko i bez problemów. Nowe punkty wpisują się automatycznie, gdy tylko ktoś coś o nich wspomni. Sny przedstawiają przeszłość bohatera i przypominają, co doprowadziło do obecnej sytuacji. Odzwierciedlają też wolę Irenica, który od czasu do czasu rozważa, dlaczego ludzie muszą umierać i czy istota ziemska jest dostojna. Dynamiczny rozwój fabuły, brak przestojów, ciągle nowe lokacje, nowe ułamki opowiadania, to wszystko dopracowane jest tak soczyście, że nie można się oderwać.

Poczucie zawiłości fabuły zostało osiągnięte przy pomocy prymitywnej metody – nagromadzenia mnóstwa małych zadań. Ale często nawet najprostsze z nich obrasta coraz to nowymi subquestami, aż przeradza się w coś, co mogłoby stać się grą samą w sobie. Najgorsze jest to, że nigdy nie wiesz, czy podążasz głównym wątkiem fabuły, czy tylko wypełniasz zadanie poboczne.

DRUŻYNA

Postacie można importować z pierwszej części BG (będzie też można przenosić je do następnej gry Bioware, NEVERWINTER NIGHTS). Każda z nich to niepowtarzalna osobowość. Od początku najbardziej wyrazistym gościem w drużynie jest wojownik Minsc wraz ze swym chomikiem Boo. Oni są po prostu rozbrajający. Minsc jest tępy, a Boo to jego niemy przyjaciel – w trudniejszych sytuacjach zastępuje mu mózg. Nie ma dla nich lepszej zabawy niż ucinanie obcych głów i w najlepszych chwilach potrafią osiągnąć takie obroty, że muszą się przez kilka minut uspokajać. Nie wiem dokładnie, jaką rolę odgrywa chomik Boo, ale Minsc podczas walk krzyczy do niego: „Po oczach, Boo, wal mu po oczach!". Pomiędzy poszczególnymi członkami grupy powstają więzi uczuciowe. Tak na marginesie, Minsc po jakimś czasie znajdzie sobie w grupie „muzę" i powstanie między nimi związek pełny miłości, tak samo jak pomiędzy głównym bohat... Nie, nie zdradzę Wam tego!

Początkowo niektóre postacie będą Cię irytować, później jednak je polubisz. Mimo że są zaprogramowane z góry, to mają tyle ludzkich cech, że nie możesz ich sobie nie wyobrazić w jakimś zapadłym podziemiu, gdzie w okrzykach tryumfu pokonują hordy wrogów. Niektórzy czasami gadają ot, tak sobie – chcą się po prostu wyżalić. Możesz oczywiście odrzucić rolę spowiednika, ale lepiej jest wysłuchać tych kwękań i jeszcze głębiej wczuć się w klimat gry. Pamiętaj, że tylko harmonijna drużyna zajdzie daleko...

NPC–ów starczy zarówno do zwerbowania, jak też i do pogadania. A wiedz, że rozmowy nie są zamknięte – złe pytanie nie oznacza, że już nigdy nie usłyszysz dobrej odpowiedzi. W niektórych dialogach ukryty jest haczyk, a fabuła jest na tyle poplątana, że nie zawsze możesz odpowiadać tak, jak myślisz, że gra tego od Ciebie wymaga.

Odważnych, których można zwerbować, nie jest zbyt wielu. Na przykład po utracie złodzieja moja drużyna przez kilka dni nie mogła otwierać zamkniętych skrzyń ani neutralizować pułapek. Wprawdzie czarownica sprawdziła się jako sonar na pułapki, ale skasować ich już nie potrafiła. Biegaliśmy po wszystkich knajpach i cechach, ale złodzieja jak na lekarstwo! Pamiętaj więc, by wśród Twych sześciu bohaterów zawsze był złodziej. To jedna z najważniejszych postaci gry. Stworzenie samowystarczalnej drużyny to ciężka praca...

Jako solista Twój bohater nie ma żadnych szans. Nie można już postępować według zasady „czarownik z klerykiem zaczekają za rogiem, a barbarzyńca rozkruszy czterdzieści

WYWIAD Z BLACK ISLE STUDIOS

Black Isle Studios to bardzo fajna firma, która stworzyła m.in. dwie bardzo popularne na naszym rynku gry: ICEWIND DALE i BALDUR'S GATE. Dla Naszych Kochanych Czytelników postanowiliśmy więc przeprowadzić krótki wywiad z ludźmi odpowiedzialnymi za produkcję BG2. Posłuchajcie, jak nawijali!

NSS: Na ile fabuła BG2 jest zbieżna z wydarzeniami przedstawionymi w bestselerowej trylogii Salvatore'a?

Chris Parker: Zupełnie nie jest zbieżna! R.A. Salvatore z pewnością będzie pisał kolejne części swoich książek, więc zdecydowaliśmy się wziąć na warsztat okres dużo wcześniejszy – zanim jeszcze Drizzt pojawił się w Dale. W ten sposób unikniemy zamętu w tym regionie Forgotten Realms.

Które postacie z książek wykorzystaliście?

Ponieważ zajmujemy się innymi czasami niż te opisane w trylogii, a więc żaden z tamtych bohaterów oczywiście się nie pojawi. Będą za to inne elementy znane z tych książek.

Jakie są najistotniejsze różnice między BALDUR'S GATE 1 i 2?

Tysiące! W tym wiele bardzo istotnych. Zrobiliśmy wiele rzeczy – od zmiany rozdzielczości na 800x600 po lepsze zaprojektowanie obszarów – tak, żeby gracz spędzał mniej czasu na badaniach, a więcej na wykonywaniu zadań i przygodach. Twoja postać rozpoczyna grę na poziomie, jaki miała na koniec BG (możesz też utworzyć nową) i awansuje mniej więcej do poziomu 18., w zależności od klasy. Fabuła jest bardziej dopracowana i intrygująca, zadania bardziej rozbudowane i oryginalne. Jest ponad 130 nowych czarów, tysiące nowych przedmiotów, setki potworów do pokonania i wiele rodzajów terenu. W zasadzie każdy element w BG2 jest bardziej dopracowany niż w BG.

Czy postacie z BG mogą zostać bez problemu przeniesione do BG2? Co z postaciami ze SWORD COAST?

Postacie z BG i SWORD COAST są w pełni kompatybilne z BG2. Jeżeli masz postać, która zdobyła mniej niż 89 000 punktów (ograniczenie w BG), otrzyma ona za darmo bonusowe punkty, by wystartowała w BG2 mając równe 89 tysięcy. Jeżeli natomiast grałeś w SWORD COAST i Twoja postać ma więcej punktów, zachowa je, więc będziesz miał lekką przewagę nad graczami, którzy nie grali w SC. Ekran, na którym tworzysz/przenosisz postać, umożliwia też upewnienie się, że wszystkie umiejętności i zdolności zostaną odpowiednio dopasowane do Twojego aktualnego poziomu w BG2.

W porównaniu z innymi grami RPG historia zawarta w BALDUR'S GATE była bardzo krótka. Czy BG2 będzie się pod tym względem różnić?

Szacujemy, że przejście BG2 zajmie przeciętnemu graczowi około 150 godzin. Jeżeli ktoś zdecyduje się przejść grę jeszcze raz, idąc najkrótszą i najszybszą drogą, prawdopodobnie zajmie mu to tyle, ile przeciętnemu graczowi zajęło przejście BG po raz pierwszy.

Czy jakieś postacie z BG występują w BG2?

Jest kilka postaci z części pierwszej, które mogą przyłączyć

RPG NA NECIE

www.bioware.com	....oficjalna strona producenta
www.blackisle.com	....Black Isle Studios zajmuje się wprowadzaniem na rynek tych najlepszych RPG
www.interplay.com	....serwer firmy dystrybucyjnej
www.tsr.com	.....któż dla nas wymyśla AD&D? TSR, Inc!
www.wizards.com	....któż dla nas wydaje AD&D? Wizards of the Coast!

kościotrupów", bo wszystkie zawody wzajemnie się uzupełniają i ich współpraca jest konieczna. Będziesz więc musiał przeczytać informacje o każdym czarze i nauczyć się niektórych z nich. Czasami sytuacja wprost do tego zmusza. Na przykład w jednym miejscu jest kilkadziesiąt nieprzyjemnych pajączków, które same w sobie nie byłyby groźne, gdyby nie... ich jad. Pojedynek twarzą w twarz nie wchodzi w rachubę, bo jest ich za dużo, a nikt nie urodził się z czerwonym S na piersiach. Rozwiązaniem jest czar Stinking Cloud.

STRATEGIA

Każda walka wymaga oddzielnej taktyki i często trzeba diametralnie zmieniać strategię działania. Wojownicy w pierwszej linii to oczywistość, ale tylko dopóki nie pojawią się potwory, które zagrażają czarownikom. Najbardziej solidna jest formacja złożona z czterech wojowników na przedzie i jednego maga z klerykiem o kilka kroków z tyłu. To jednak nie zawsze obowiązuje. Kleryk także musi czasem pójść z przodu, bo jako jedyny potrafi odpędzać nieumarłych. Zjawy i kościotrupy zmykają przed nim i nie ma nic bardziej radosnego, jak wcisnąć je pod ścianę, gdzie plączą się w panice i dają się wyciąć jak bydlęta. Tylko nie daj się ponieść! Klimat BG nie jest tak mroczny i lepki jak płynna noc, ale wesoły, twórczy i żyjący.

Każdy zawód czy rasa ma zdolności specjalne. Na ogół są one natury magicznej i ich siła oscyluje w okolicach podstawowych poziomów skuteczności. Strażnik na granicy może się leczyć i jak wampir wyssać życie, podczas gdy złodziej potrafi kraść, znajdować i unieszkodliwiać pułapki, wyłamywać zamki i kraść sakiewki bogatym mieszczanom. Wojownik ma klasyczne zdolności typu Berserk, a magowie z klerykami swoje czary. Na wyższym poziomie użytkownicy magii mogą też przywoływać sobie familiarów, który im towarzyszą, pomagają i udzielają rad. Za utratę każdego takiego towarzysza mag traci parę punktów zdolności magicznych.

Atrybuty cech postaci są stałe, wyjątek stanowi tu główny bohater, którego na początku gry każdy tworzy sobie sam, określając wartości cech losowo. Poza tym postacie doskonalą się, gdy uzyskują wyższy poziom doświadczenia. Na ogół werbowani osobnicy już mają względnie wysokie poziomy i jedynym, który dostaje cały czas po głowie, jest... sam główny bohater. Bo zaczynał prawie od zera. Punkty doświadczenia dzielą się równomiernie, tak więc po zabiciu potwora za 600 punkcików każdy członek drużyny otrzyma po marnej stówie, co jest kroplą w morzu potrzeb, gdy na następny poziom potrzeba jeszcze kilkaset tysięcy!

WALKA

Słabą stroną BG2 są walki. Są one automatyczne i gracz może się tylko przyglądać, a co najwyżej wpływać na nie czarami i wyborem celu ataku. Nie ma możliwości zrobienia sobie prywatnej krucjaty. Jesteś zdany na łaskę przypadku. W grze możesz sterować praktycznie wszystkim, ale tu mamy do czynienia z wyjątkiem. Tryb realtime jest szybki, dynamiczny i bohaterowie często nie zdążą się nawet rozejrzeć przed walką.

się do Twojej drużyny, jest też kilku NPC, którzy występowali w części pierwszej. Spośród tych pierwszych wybraliśmy te, które najbardziej podobały się graczom.

Czy fabuła BG2 i/lub ICEWIND DALE jest nieliniowa?

Prawdę mówiąc IWD jest grą liniową. To gra RPG w stylu „bij–zabij", bez szczególnie rozbudowanej fabuły. Natomiast BG2 ma całkowicie nieliniową fabułę. Możesz skupić się na głównej linii, lecz możesz też zaangażować się w dziesiątki wątków pobocznych, które zresztą prawdopodobnie zajmą Ci większość czasu, który spędzisz grając w BG2.

Jaka jest zalecana konfiguracja sprzętowa dla BG2?

Zalecamy co najmniej PII 266 z 64 MB pamięci i kartę wideo 4 MB. Im więcej wolnego miejsca na twardym dysku, tym lepiej.

Czy zasady, według których tworzony był engine BG2, w jakiś sposób odbiegają od klasycznych zasad AD&D firmy TSR?

Tak. W AD&D walka jest turowa, zaś akcja BG2 toczy się w czasie rzeczywistym, więc żeby całość miała ręce i nogi, musieliśmy zrobić tu i ówdzie małe zmiany. Lecz główne założenia pozostały bez zmian i można powiedzieć, że BG2 jest grą zgodną z zasadami AD&D. Zmianie uległy tylko takie drobiazgi, jak na przykład czas trwania niektórych czarów – był zbyt długi jak na potrzeby gry w czasie rzeczywistym.

Jak dużo ludzi pracowało nad BG2? A ilu nad IWD?

W szczytowym momencie prac ekipa IWD dochodziła do 24 osób. Tzn. mówię o ludziach ściśle związanych z projektem, a było też wiele osób z firmy Interplay, które pomagały lub w inny sposób współuczestniczyły w produkcji naszej gry, ale miały też inne zajęcia. Zespół BG2 liczył około 30 osób, lecz tak naprawdę w produkcji uczestniczyło o wiele więcej osób z Bioware. W czasie realizacji projektu niektórzy odchodzili, a inni przychodzili.

Czy dobrze się bawiliście tworząc te gry? Ile czasu Wam to zajęło?

Ja lubię tworzyć gry komputerowe. Gdybym nie lubił, zapewne nie poradziłbym sobie ze stresem, który nieodłącznie jest z tym związany. Prace nad pierwszą częścią BG trwały trzy lata, prace nad ICEWIND DALE ponad rok, zaś nad BG2 dwa lata.

Czy oprócz kompaktu i instrukcji w pudełku z grą znajdują się jakieś gadżety?

Do każdej z gier dołączyliśmy mapę oraz kartę referencji.

Jakie są możliwości gry w trybie multiplayer? Czy pomyśleliście o takich opcjach?

Tryb multiplayer w IWD jest praktycznie taki sam jak w BG i BG2. Rzecz jasna, nie da się połączyć rozgrywki w BG2 z rozgrywką w IWD – jest to technicznie niewykonalne.

Czy IWD lub BG2 będą mieć dalsze części?

To możliwe. Lecz oficjalnie jeszcze o tym nie mówiliśmy.

Jakie są Wasze plany na przyszłość? Czy zamierzacie napisać jeszcze jakieś gry RPG, które wykorzystywałyby engine BG? A może pracujecie nad czymś zupełnie nowym?

Ponownie nie mogę się wiążąco wypowiedzieć, gdyż oficjalnie nie postanowiliśmy jeszcze, co będziemy robić dalej. Mogę tylko powiedzieć, że z całą pewnością w Black Isle Studios będziemy nadal tworzyć gry RPG.

Ze strony NSS walczył Frogger, a na jego pytania odpowiadał Chris Parker, Senior Producer Black Isle Studios.

w lochach, pałacach i w ogóle w środowiskach akcji nie zabrzmi ani jeden akord (chyba że w drużynie jest bard). Natomiast knajpy, targowiska, cyrk, burdel i inne interesujące instytucje rozbrzmiewają dźwiękami aż do ogłupienia. Wyjątkowo muzyka potrafi zaskoczyć potężnym chorałem lub koncertowym grzmotem, ale to nie zdarza się zbyt często. Ta sama wtórność dotyczy także haseł wypowiadanych przez bohaterów. Po pięciu minutach grania brzmią one żałośnie identyczne, a po dziesięciu najlepiej jest szybko znaleźć menu i obniżyć prawdopodobieństwo ich zaistnienia do zera.

Być może to naturalny bieg rzeczy, że w starym RPG jest przeciętna grafika. Pożegnaj się z rotacją płaszczyzny gry, jak też ze wszelkimi sztuczkami kamery. Jest tu tylko jeden sztywny widok i wszystkie domy zbudowane są pod niego. Tło jest uprzednio renderowane i bardzo proste, ale często zdarza się lokacja, w której nie uchronisz się przed estetyczną ekstazą. 640x480 można zamienić na 800x600, ale wtedy gra uzyskuje posmak sztuczności, świadczący o tym, że wszystko było tworzone na mniejszą rozdzielczość. Tekstury mogły być udane, gdyby nie były tak głupio zszarzałe i wykropkowane do neutralnych odcieni szarego, zielonego, grana-

Na szczęście istnieją tu dwie (właściwie trzy) możliwości ułatwień. Pierwsza jest zgodna z regułami – spacja do zatrzymania walki. Gdy gra jest zastopowana, można predefiniować czary i cele ataku, nie mówiąc o tym, że masz czas zorientować się w tym, co dzieje się na monitorze. Docenisz to w chwili, gdy wszędzie rozgości się dym, mgła i efekty świetlne rodem z dyskoteki. Drugi sposób jest o wiele bardziej radykalny: przełączyć grę z czasu rzeczywistego na tryb turowy, kiedy to wojownicy regularnie się zmieniają. Dla graczy powolnych lub leniwych to dobry wybór, bo dzięki temu nie

zaklikają się na śmierć. Ostatni sposób to możliwość wybrania stopnia trudności pojedynków – po tę opcję sięgnie jednak tylko prawdziwy desperat.

Ogromną zaletą BG2 jest własny język programowania, w którym można stwarzać proste, ale praktyczne makra. Gra zawiera zbiór uprzednio zaprogramowanych makr, ale także ich edytor, w którym można wyprodukować prosty programik. Sztuczną inteligencję bohaterów (zalecam wyłączać, przynajmniej nie będą uciekać na wszystkie strony) można więc wyszlifować pod względem szczegółowego zachowania – tak podczas walki, jak i poza nim. Potwory nigdy nie oddadzą skóry darmo i większość walk przebiega w stylu quicksave/sleep/fight/load. Czasami przeciągają się nawet do kilkudziesięciu minut. Podczas szczegółowej analizy całej gry i tak dojdziesz do wniosku, że dzieli się ona na dwie części – akcję i zakupy, ewentualnie działania wywiadowcze. Problemy logiczne nie są zbyt trudne, ale kto by miał pretensje do łamigłówek, skoro jest ich w grach tak mało. Akcja zdecydowanie przeważa nad badaniem przedmiotów i ich wykorzystywaniem w miejscach przestojów. Gdy już pojawi się problem, na pewno w okolicy znajdzie się ktoś, kto doradzi, co należy zrobić.

BARD NA ROZDROŻU

Muzyka, z początku zdumiewająca, w trakcie gry na ogół rozczarowuje. Te melodyjki są prościutkie, złożone z kilku motywów, które bez przerwy się powtarzają. Stylowo brzmią tylko w chwilach, gdy otoczenie graficzne jest odpowiednie dla kreacji muzycznych, to znaczy, że

CO DLA NAS ZROBIŁO BLACK ISLE STUDIOS

BALDUR'S GATE

www.bioware.com/bgate/index.html – *prosty wykaz linków www i patchy*
www.bgchronicles.com – *z miłością utrzymywany, uniwersalny biuletyn o BG (nowości, historie, boardy, instrukcje, porady, obrazki, listy graczy)*

TALES OF THE SWORD COAST

www.bioware.com/tsc/index.html – *TALES OF THE SWORD COAST, luźny ciąg dalszy BG*

PLANESCAPE TORMENT

www.planescape-torment.com – *RPG, którego „gadatliwość" wyprzedza tylko jego własna gadatliwość. Konieczna dobra znajomość angielskiego*

ICEWIND DALE

www.interplay.com/icewind – *informacje komercyjne i podstawowy przegląd, o co chodzi*
www.icewinddale.com – *nieprzejrzysta strona fanów traktująca o ID. Jak do niej wnikniesz, będziesz się radować z ton informacji o grze.*

BALDUR'S GATE 2

www.bioware.com/bgate2/index.html – *razem z www.interplay.com/bgate2 chodzi o najlepsze źródło nowości i preview.*

NEVERWINTER NIGHTS

www.neverwinternights.com – *śmiały projekt gry online, która powinna mieć fabułę i zarazem rozwijać świat gry nieustannie we wszystkich kierunkach.*
www.neverwinterworlds.com – *to samo w ujęciu fanów*
www.lissiak.com/argyle/ring/nwworlds.htm – *gdyby tego było mało, posurfuj sobie po wszystkich stronach w webringu NWN.*

towego i czarnego. Tak, jakby grafikom zabrakło farb, by płynnie wymalować wszystkie przejścia światła. Tak jak każdy brak, także i ten można wybaczyć – a to z powodu widocznych starań o płynne rozwidniania i zmroki. Program liczy je w czasie rzeczywistym, tak więc piksele czasami rozmyją się do jednolitej płaszczyzny.

Najpiękniej wyglądają pierwsze trzy poziomy, gdzie projektanci starali się, by gra zainteresowała każdego. I faktycznie – udało się. To, że na późniejszych etapach grafika jest tak beznadziejnie uboga, już po kilku godzinach grania będzie Ci zupełnie obojętne. Właściwie, to całkiem cool – uwaga koncentruje się bardziej na fabule niż na widowisku.

dą Ci grać w oczach pięknymi, kolorowymi wariacjami. I uzależnisz się. BG2 to gra, na którą długo czekaliśmy. Po latach czekania na dobrą grę AD&D otrzymujemy infuzję, po której tylko z trudem można się opamiętać. Nie sądzę też, by finalna wersja różniła się jakoś specjalnie bety, którą testowałem, może poza usunięciem kilku niedoróbek i bugów...

Mamoulian
Black Isle Studios

SUMMA

W BALDUR'S GATE 2: SHADOW OF AMN oddycha się pradawną atmosferą dobrych RPG, w których akcja jest w doskonałej równowadze z logiką i wysiłkiem mózgu. Jest to gra z klimatem na tyle doskonałym, że nie uciekniesz przed nią – musisz powracać i znowu grać, grać... Zakochasz się w tych postaciach, fabułę będziesz czytać jak książkę, a efekty bę-

NIEZAPOMNIANE RPG-I

Oto wykaz ważniejszych gier RPG fantasy w historii PC, mniej więcej do roku 1995:

BARDS TALE 1–3 – Electronics Arts 1985/86/88 – mało znana trylogia, pionierska gra RPG.

TUNNELS AND TROLLS – New World Computing 1990 – dokładnie tak, jak mówi nazwa: tunele i trolle. Okropna grafika, ale jeszcze gorsze uzależnienie.

DARK HEART OF UUKRUL – Broderbund 1990 – o firmie Broderbund Software mówiło się, że nigdy nie zrobiła złej gry. UUKRUL to bomba, która łatwo przebije nawet DUNGEON MASTERA, i to nie tylko systemem czarów, pojedynków i graficznym opracowaniem, ale także jedynym w swoim rodzaju klimatem i genialnymi levelami. Gra jest, niestety, nieznana, ale gdy ją zainstalujesz, wtedy odkryjesz, że wrzawa wokół DM jest w 60% blagą.

HERO QUEST – Gremlin 1991 – niezwykły, półturowy dungeon, którego jakość polegała właśnie na owej niezwykłości.

LORD OF THE RINGS 1–2 – Interplay 1991/93 – każdy ją z chęcią rozpoczął i z niesmakiem wyrzucił, bo gra nie udała się w ogóle.

CAPTIVE – Mindscape/FTL 1992 – DUNGEON MASTER w kosmosie. Polecają bodajże wszyscy, co grali, ale uwaga! Jest tak trudna, że możesz się nie dostać dalej niż poza pierwszą planetę.

ISHAR 1–3 – Silmarils 1992–1993 – Ni stąd ni zowąd, bo z Francji przyszły do nas wspaniałe dungeony pełne niepowtarzalnej sztuki francuskich grafików. Środowisko Isharu pełne jest mgły, gęstych lasów i bardzo dziwnych wsi. Jest w tym coś z Tolkiena, z mitologii celtyckiej, z tajemniczości wikingów... po prostu nie da się tego opisać, to trzeba przeżyć.

DUNGEON MASTER – FTL 1992 – rzecz kultowa, która definiowała pojęcie dungeon krokowany. Jej ciąg dalszy, DUNGEON MASTER 2, był pod wieloma względami jeszcze lepszy i dla mnóstwa ludzi ta dwójka stała się świętymi ikonami RPG.

THE ELDER SCROLLS: ARENA – Bethesda Softworks 1992 – kto potrafiłby zapomnieć o grze, która dosłownie otworzyła oczy wszystkim graczom? Bezbrzeżne równiny do przemierzenia, dziesiątki sidequestów, znakomity klimat i płynny ruch w realistycznych dungeonach – to wszystko zapewniło grze kilka następnych części. W chwili obecnej trwają prace nad następną. HURA!

EYE OF THE BEHOLDER 1–3 – SSI 1991–1993 – SSI każdego roku wpompowała w graczy znakomitą krokowaną przygodę ze świata AD&D. Choć firma bawiła się w AD&D już w latach poprzednich (POOL OF RADIANCE i POOL OF DARKNESS), to dopiero EOB i (a właściwie zwłaszcza!) druga część oznaczały jej zwycięstwo, którego długo nikt nie mógł poddać w wątpliwość.

DARKSUN 1–2 – SSI 1993/94 – kolejna przygoda w świecie AD&D, tym razem w środowisku puszczy. Część druga niewątpliwie udała się bardziej i powoli udoskonaliła widok gry „z góry".

RAVENLOFT – SSI 1994 – bardzo pomyślna próba SSI skrol–dungeonu w wampirzym środowisku tajemniczej Transylwanii.

Saga ULTIMY – Origin 1983 – 2000 – jeden z najlepszych, najbardziej zachwycających i najlepiej dopracowanych światów RPG, który powstał w głowie geniusza Richarda Garriota. Co część, to perełka, co perełka, to kilka tygodni badań i zabawy. Jeżeli przez przypadek uciekła Ci jedna z co najmniej 12 części (nikt nie wie dokładnie, ile ich jest), musisz to poprawić!

WIZADRY 1–7 – SirTech 1981–1995 – dungeony o kontrowersyjnej jakości z nieustannie poprawiającą się grafiką (w tej chwili trwają prace nad ósmą częścią). Niemniej nawet podejrzana kombinacja techniki z archaizmem nie zapobiegła bezgranicznej popularności WIZADRY. Ostatnia część była tak długa, że liczni gracze umarli, zanim jeszcze grę skończyli.

Nie znam badań oglądalności, trudno mi jest więc wypowiadać się na temat popularności poszczególnych członków rodziny „Star Trek". Podejrzewam jednak, że seria „Deep Space 9" ciągnie się tam w ogonie. Na pierwszy rzut oka decyzja o sięgnięciu do właśnie tej części cyklu może wydawać się więc nieco ryzykowna.

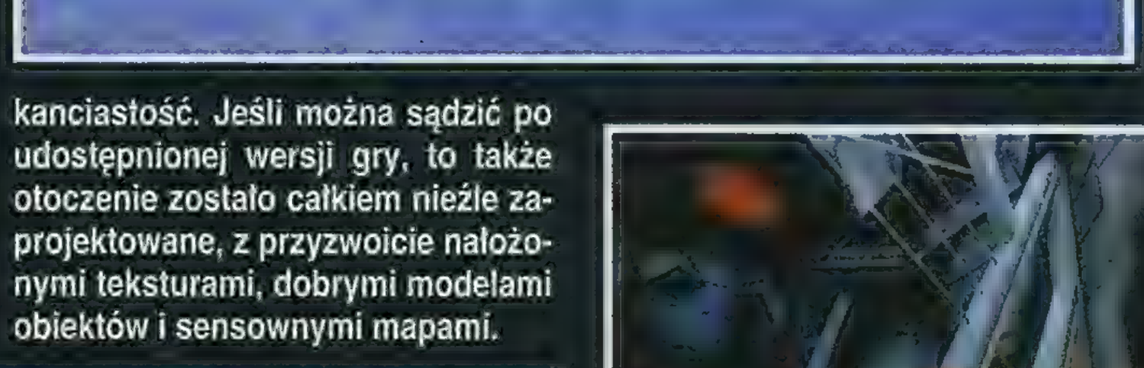
Historia przedstawia się następująco – w tunelu podprzestrzennym wiodącym od stacji DS9 do Kwadrantu Gamma zamieszkują dwie rasy nadistot – Prorocy (dobrzy, a przynajmniej neutralni) oraz wygnani wiele wieków temu Pah'wraith (zdecydowanie źli). Jak głosi legenda, ci drudzy mogą zostać ściągnięci do naszej rzeczywistości przez tego, kto wejdzie w posiadanie trzech Czerwonych Sfer. Od dawna historia ta była uważana za bajkę dla dzieci. Ale tylko do chwili, kiedy jedna z działających na planecie Bajor sekt ogłosiła, iż weszła w posiadanie Sfery. Przewidująca Federacja Planet postanowiła wysłać swych przedstawicieli w celu weryfikacji plotek. Wybór padł na dowódcę stacji DS9 oraz jego współpracowników.

Scenariusz STAR TREK: DEEP SPACE 9 THE FALLEN podzielono na dziesięć misji, każda z nich składa się z kilku sporych map. W grze trzeba będzie wcielić się kolejno w kapitana Beniamina Sisko, porucznika Worfa oraz major Kirę Nerys. Każde z nich ma odnaleźć po jednej sferze – wbrew pozorom nie będzie to wcale takie łatwe zadanie :)

STEROWANIE

Jak widać na załączonych screenach, ST:DEEP SPACE 9 THE FALLEN to gra TPP. Owszem, można czasami przełączyć się na perspektywę z pierwszej osoby, jednak większość czasu spędzimy obserwując bohaterów od góry i od tyłu. Jak twierdzą autorzy z firmy The Collective, takie rozwiązanie wybrano z dwu powodów. Po pierwsze tylko wtedy gracz ma okazję podziwiać postać, którą steruje :) W końcu, jaką w zasadzie różnicę robi to, czy gramy Sisko, czy Worfem, skoro i tak widzimy tylko ich ręce? A tutaj wszystko widać jak na dłoni! Po drugie zaś będąc „w pierwszej osobie", dość trudno precyzyjnie skakać, chodzić po gzymsach, przełazić na rękach nad przepaściami itd. A tego rodzaju atrakcje stanowią integralny element opisywanej tu gry. Sposób poruszania się przypomina MDK skrzyżowanego z TOMB RAIDEREM, jednak z naciskiem na to pierwsze. Nie powinno więc być żadnych problemów z opanowaniem sterowania. Postać automatycznie wykonuje większość pożądanych czynności – kiedy trzeba kuca, wspina się na skały czy też w końcu zwisa na rękach na krawędzi. Także przedmioty uaktywniane są automatycznie – wystarczy tylko do nich podejść. W podobny sposób rozpoczynają się wszystkie rozmowy. Eliminacja przycisku „użyj" może mieć oczywiście zarówno swych przeciwników, jak też i zwolenników. Ja należę do tych drugich, bo przyznam, że chyba jedną z najbardziej irytujących mnie rzeczy było łażenie wzdłuż ścian z naciśniętą spacją (czy gdzie tam akurat przypisano rzeczoną funkcję).

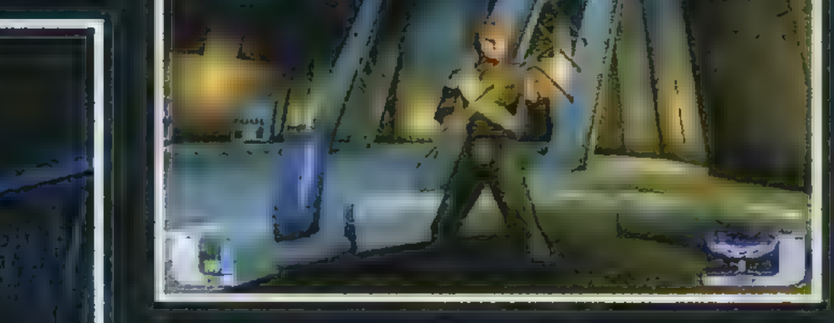
Równie dobrze zaprojektowano kamery – oczywiście nie stanowiło to aż takiego problemu jak w grach, gdzie punkt widzenia jest płynnie zmieniany, choć trzeba przyznać, że w przeszłości na tym polu nawet w prostych TPP zdarzały się wpadki. Tu jednak wszystko działa jak najbardziej prawidłowo – w odpowiednich momentach (przy zbliżaniu się tyłem do ściany itp.) postać robi się stosownie przezroczysta, także kąt widzenia jest dostosowywany do terenu, po którym się poruszamy (wyższy na pustym placu, tuż znad ramienia w tunelu itd.).



GRAFIKA

Mamy tu do czynienia ze zmodyfikowanym engine'em UNREAL TOURNAMENT. Decyzja o wykorzystaniu gotowego „silnika" została, jak to zwykle bywa, podyktowana chęcią przyspieszenia prac nad grą (choć i tak ciągną się one już od grudnia 1998). Początkowo co prawda grupa Collective pracowała nad własną technologią, jednak współwydawca produktu, GT, szybko zasugerował zwrot w kierunku sprawdzonych metod. Twórcy zaadaptowali więc obcy engine, swój pozostawiając na użytek kolejnych gier (w najbliższej przyszłości BUFFY – THE VAMPIRE SLAYER). Efekt jest całkiem niezły. Silnik ten jest nadal dość nowoczesny (choć gdyby THE FALLEN miał się ukazać za jakieś pół roku, to chyba bym musiał zmienić zdanie). Wciśnięte w niego modele postaci wyglądają zacnie, choć już nieco kole w oczy pewna ich kanciastość. Jeśli można sądzić po udostępnionej wersji gry, to także otoczenie zostało całkiem nieźle zaprojektowane, z przyzwoicie nałożonymi teksturami, dobrymi modelami obiektów i sensownymi mapami.

W porównaniu do oryginału w kodzie niewiele zmieniono. Przede wszystkim, rzecz jasna, przełączono sterowanie na trzecią osobę. Poza tym poprawiono generowanie wybuchów i, uwaga, dodano system animacji ust na podstawie danych głosowych! Nareszcie koniec z maskowatymi twarzami rozmawiających ze sobą bohaterów. Dotychczas mogło się wydawać, że postacie porozumiewają się telepatycznie – konwersacja kwitła, padały kolejne błyskotliwe uwagi, a oblicza pozostawały niezmienione. Tutaj zaś wygląda to naprawdę doskonale – rozmowę niemal można śledzić czytając z ruchu warg. Podobno początkowo chciano nawet z góry zaprojektować mimikę wszystkich rozmówców, jednak przerażeni ogromem pracy programiści zdecydowali się na stworzenie systemu uniwersalnego, synchronizującego animacje.



PRZEKLEŃSTWO STAR TREK?

Niektórzy uważają, że nad grami tworzonymi na licencji „Star Trek" ciąży jakaś klątwa. Wychodzi ich całkiem sporo, a sukces odnosi tylko bardzo niewiele z nich. Biorąc pod uwagę klasę wydawców (Activision, Interplay itp.), wręcz śmiesznie mało. Najgorzej zresztą wypadają w tych zestawieniach gry akcji. Co się dzieje? Odpowiedź jest o tyle prosta, co dająca do myślenia. Otóż większość producentów wychodzi z założenia, że uda się sprzedać wszystko, co posiada logo ST – wszakże „trekkiesów" są na świecie tysiące, przełkną oni cokolwiek, byleby było związane z ich ulubionym serialem. Mało kto zwraca uwagę na to, że marna gra pozostaje marną grą niezależnie od tego, na jakiej licencji została stworzona. I tyle – żadna filozofia, żadna klątwa. Miejmy nadzieję, że Simon & Schuster zdają sobie sprawę z tego typu pułapek i w końcu dostaniemy porządny produkt. Nie żaden tam, proszę o wybaczenie, KLINGON HONOR GUARD.

Na 5 minut przed premierą:

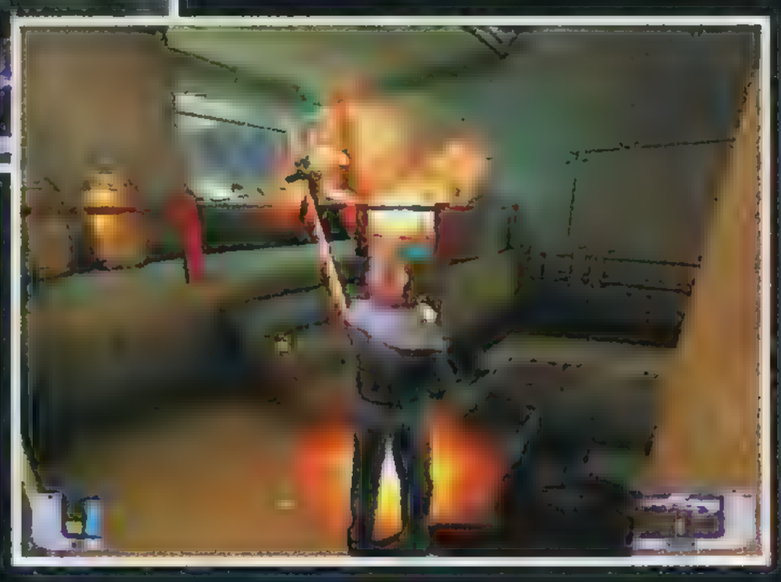
STAR TREK: DEEP SPACE 9 THE FALLEN

Simon & Schuster znany był do tej pory przede wszystkim za oceanem – tam rekordy popularności biją symulatory łowieckie czy wędkarskie, w jakich specjalizowała się ta firma. Oto jednak wielkimi krokami nadchodzi szansa na zmianę profilu.

dycyjną klingońską maskotkę – dwuręczny miecz Bat'leth. Ostatni z zawodników także stawia raczej na bezpośrednie starcie niż atakowanie wrogów z oddali – owszem, jest to widowiskowe, ale i najtrudniej wyjść cało z takiego spotkania.

Bardziej zaawansowane modele broni pochodzą zarówno ze zbrojowni Federacji, jak też i z zasobów obcych (to znaczy Obcych z Kwadrantu Gamma). Znajdziemy tu

ków (gadżet rodem z TOTAL RECALL), moduły medyczne, odtrutki, aparaty oddechowe czy też w końcu sławetny tricoder. Przyznam, że kiedy dowiedziałem się o włączeniu go do gry, byłem nieco zaniepokojony, czy przypadkiem chłopcy



cję ze ścieżką dźwiękową. Udało im się to nadspodziewanie dobrze.

WYPOSAŻENIE

Znajdziemy tu całą paletę gadżetów bliskich sercu każdego fana „Star Treka". Na pierwszym miejscu broń. Uzbrojenie podstawowe zmienia się w zależności od prowadzonej postaci. Sisko posługuje się standardowym modelem federacyjnego fazera. Jest to broń raczej niezbyt zaawansowana, acz trudno nie docenić jej samoładujących się baterii. Kira używa także fazera, tyle tylko że w wersji bajorańskiej (czyli celniejszej i silniejszej), Worf natomiast preferuje trawięc np. kardassiański dysruptor, ostrze energetyczne Dominion czy też miotacz plazmowy Grigari. W sumie przewidziano jedenaście różnych zabawek, większości z nich można używać w dwu trybach, np. zwykłym i snajperskim. Za dużo to to nie jest, nie obraziłbym się widząc ich więcej – może do ostatecznej wersji gry autorzy dorzucą coś jeszcze?

Poza uzbrojeniem korzystać można także z całej masy sprzętu. Znajdziemy m.in. urządzenia do generowania holograficznych wabi-

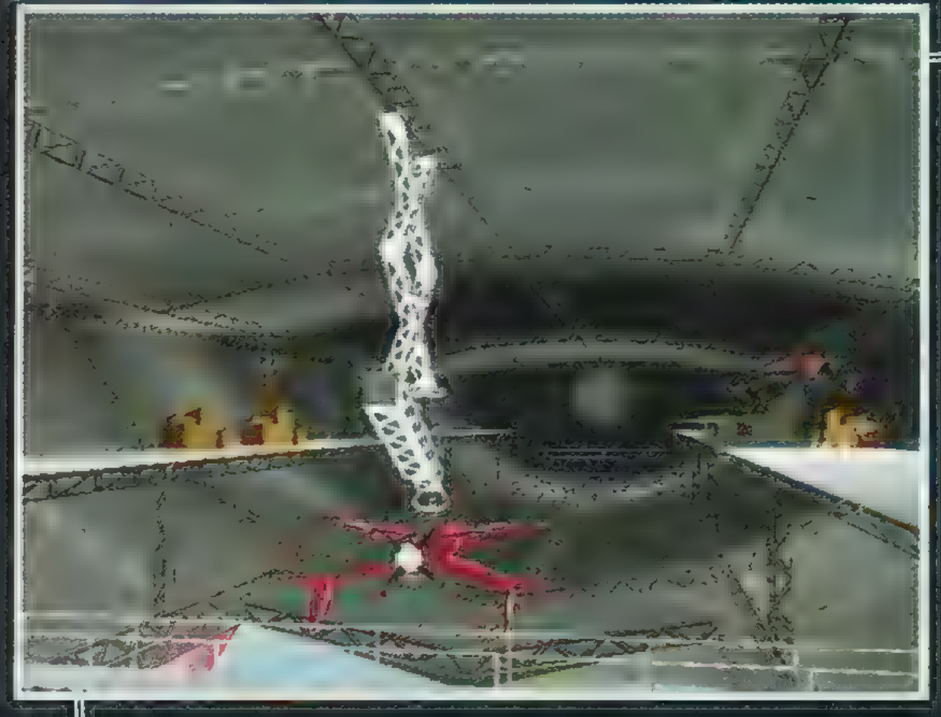
takiego rozwiązania nie muszę chyba mówić), jak też i skaner, zbierający informacje o interesujących nas przedmiotach. Szkoda tylko, że nie można walczyć z tricoderem w jednej dłoni a bronią w drugiej – wtedy żaden wróg nie byłby w stanie nas zaskoczyć.

WIELKIE NADZIEJE

Firma Simon & Schuster nie jest jeszcze zbyt dobrze znana na rynku. W zasadzie ST: DS9 THE FALLEN to pierwsza publikowana przez nią gra, która ma szansę dotrzeć do szerszego kręgu odbiorców. Zapowiada się nieźle. Ostateczną ocenę wystawimy oczywiście dopiero po zapoznaniu się z pełną wersją, wydaje mi się jednak, że nareszcie dostaniemy porządną grę akcji korzystającą z trekowych realiów. Zaś prywatnie nie mogę doczekać się jej porównania ze STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE. Konfrontacja silników UNREAL TOURNAMENT i QUAKE'A 3: ARENA! Liliput S&S kontra gigant Activision! Będzie gorąco!

Pooh

Simon & Schuster



Jeżeli uważnie czytasz nasz magazyn, to z pewnością nie przeoczyłeś(łaś) zapowiedzi CRIMSON SKIES w numerze '79. Teraz mogę opowiedzieć coś więcej o tej grze, gdyż właśnie wpadła mi w ręce jej wersja beta. Owszem, myślałem, że będzie bardzo dobra, ale to, co znajdowało się na tym krążku, przerosło moje najśmielsze oczekiwania. Ta gra jest po prostu fenomenalna! No, ale po kolei.

CRIMSON SKIES to wyborna strzelanina lotnicza połączona z przygodówką. Nie wiedzieć czemu, takie miksy nie są zbyt popularne. Dotąd mieliśmy raptem dwie w pełni udane gry tego typu: STRIKE COMMANDER (1993) i TOPGUN: FIRE AT WILL (1996). Tym razem jednak programiści za punkt wyjścia nie wybrali symulatora lotu samolotem, lecz... space combat z wątkiem przygodowym w typie X–WING ALLIANCE. Postanowili też „sprowadzić go na ziemię". To połączenie udało się znakomicie. Nad bardzo ładnie wymodelowaną ziemię wypuszczono hordy małych samolocików, które poruszają się jak TIE Fightery, ale mają silniki tłokowe, normalne kokpity, są klasyczne sterowane i pozbawione pocisków kierowanych. Na ich widok człowiek zaczyna się śmiać – i to chodzi! CRIMSON SKIES jest wykręconą parodią prawie wszystkich symulatorów lotniczych i kosmicznych razem wziętych.

FABUŁA

Jest rok 1937. Nie jest to jednak ten sam rok, który znamy z kart podręczników. Po wprowadzeniu prohibicji na początku lat 20. historia USA potoczyła się inaczej. Poszczególne stany zaczęły się kłócić o zasadność wprowadzenia do konstytucji poprawki zakazującej handlu alkoholem. Władzę obejmują partie regionalistów. Na wszystko to nakłada się kryzys, zapoczątkowany „czarnym czwartkiem" w roku 1929. Wobec ogólnej destabilizacji poszczególne stany zaczynają wychodzić z Unii. W poprzek międzystanowych autostrad i linii kolejowych zostają ustawione zasieki. Dochodzi do scysji i lokalnych starć. Przecięte drogowe i kolejowe szlaki komunikacyjne zastępuje transport lotniczy. Mimo że jeszcze raczkujący i niedoskonały – szybko wypiera auta i pociągi. Zamiast w samochodach Amerykanie zakochują się w samolotach. Efektem tego jest powstawanie coraz to innych, coraz to bardziej ekstrawaganckich konstrukcji. W CRISMON SKIES nie znajdziesz żadnych znanych samolotów – jeśli historia potoczyła się inaczej, to i myśli konstruktorów mogły pójść innymi drogami. Maszyny w tej grze są albo śmieszne, albo szokujące. W transporcie masowym główną rolę pełnią wielkie sterowce – pasażerskie i towarowe. Przewożą one ludzi nie tylko nad lądami, ale i nad oceanami. Zaś dookoła tych „cygar" krzątą się zwykle eskorta myśliwska, gotowa odeprzeć każdy atak sił powietrznych innych stanów, tudzież piratów. A bohater, w którego się tu wcielasz, Nathan Zachary, jest jednym z tych piratów. Drogi Graczu, jesteś wielkim zawadiaką, awanturnikiem, pożeraczem niewieścich serc oraz dowódcą pirackiego dywizjonu „Fortune Hunters". Twoim domem jest ogromny sterowiec o nazwie Pandora, baza–matka Twojego dywizjonu. To właśnie o Twoich przygodach opowiada gra CRIMSON SKIES.

DLACZEGO TO JEST EKSTRA?

Główną częścią gry są oczywiście misje. A każda z nich to nowa przygoda. W CRIMSON SKIES nie ma zadań typu: „leć i wszystko zniszcz, pa!". Jako że jesteś piratem, większą wartość mają dla Ciebie dobra w stanie nienaruszonym – najczęściej będziesz po prostu kradł. Oczywiście zgodnie ze szlachetnymi zasadami Robin Hooda – zabierać bogatym, a dawać... sobie.

Zadania są rozbudowane i obfitują w spektakularne akcje. Odbicie pewnego znajomego profesora z przewożonego przez CZeKa transpacyficznego sowieckiego zeppelina? Co za problem! Porwanie pilnie strzeżonego prototypu myśliwca? Zabranie z dachu pędzącego pociągu (za pomocą drabinki sznurowej) pewnej damy? Abordaż (to chyba najwłaściwsze określenie) brytyjskiego bombowca – w kaskaderskim stylu, w locie? To tylko kilka z wykręconych akcji, jakie będą Cię czekały w każdej misji. Zadania są ściśle powiązane nicią fabularną, tę zaś budują czarno–białe, aktorskie filmy, które są robione na podobieństwo komiksu – żywiołowe dialogi bohaterów w trakcie odpraw i wycinki gazet w pamiętniku. Najbardziej widowiskowe są jednak filmy w samych misjach – tworzone przez engine gry. Przykładowo, jeśli mam kogoś zabrać ze sterowca, to podlatuję do niego, gra przejmuje stery, włącza się widok z kamery zewnętrznej i widzę, jak mój myśliwiec dokuje. Kiedy po drabince zejdą do niego ludzie, odczepia się od wielkiego cygara. Zaraz po tym znów jestem w kokpicie. Jeżeli przypominasz sobie poszukiwania przez Indianę Jonesa Świętego Graala, to pewnie pamiętasz, jak Indiana wraz z tatą wydostali się z niemieckiego sterowca? W CRIMSON SKIES często będziesz oglądał podobne sceny. W tej grze większość samolotów bazuje we wnętrzach wielkich sterowców. Ich starty i lądowania to czysta parodia TIE FIGHTERA. Oba te manewry obywają się w identyczny sposób jak z gwiezdnego niszczyciela :–))) Ataki na ogromne zeppeliny również wyglądają na żywcem wzięte z Gwiezdnych Wojen.

MAŁY PTASZEK, DUŻA GIWERA

Gra jest naszpikowana humorem niczym moja broda za-

Słowo „crimson" (karmazynowy) kojarzy się z piratami. I nieważne, czy chodzi o Karmazynowego Króla, którego po zaskakująco niskich cenach oferują przyjaciele zza Buga, czy klasyk kina – „Karmazynowego Pirata" z Burtem Lancasterem w roli głównej.

Na 5 minut przed premierą: CRIMSON SKIES

rostem. Jak można było na tak małych maszynach zamontować tyle działek i karabinów? Samolociki mocno różnią się między sobą. Jedne są zwinne, inne szybsze, a inne jak „przygrzeją", to nie ma co zbierać:–) Można też modyfikować ich uzbrojenie. Do wyboru jest duży zestaw karabinów maszynowych i działek (kaliber od 7,62 do 17,78 mm). Przed każdą misją masz pełną kontrolę nad tym, jakim samolotem będziesz leciał, jaka amunicja zostanie załadowana do działek i jaki rodzaj głowic będą miały podwieszane pod skrzydła rakiety niekierowane. Do wyboru są m.in.: głowice odłamkowe, przeciwpancerne, dymne, ogłuszające oraz oślepiające.

Powietrzne walki z samolotami wyglądają dosyć śmiesznie, ale i efektownie. Śmiesznie dlatego, iż samolociki potrafią bardzo ciasno skręcać. W tej grze nie obowiązują dodatnie i ujemne g, wysokie kąty natarcia, przeciągnięcia i korkociągi. Jeżeli zdławisz silnik, to zaczniesz spadać, ale nie wpadniesz w „korka" ani maszyna nie ustawi się dziobem do ziemi. Walka bardzo przypomina klasyczny space combat, tyle tylko, że tło jest „trochę" jaśniejsze. No i oczywiście pod spodem masz Matkę Ziemię. Twoja maszyna ma pancerz ochronny i nawet zdrowa seria z kaemu nie jest w stanie Cię mocno uszkodzić. Co ciekawe, przy lekkim otarciu o ziemię samolot doznaje tylko uszkodzenia (fakt, że czasem ciężkiego). Dopiero gdy zderzysz się pod większym kątem – tak, wtedy następuje kraksa. W testowanej przeze mnie becie nie zauważyłem zmian w pilotażu, które zachodziłyby wskutek doznanych uszkodzeń maszyny. Prawdopodobnie zmieni się to w ostatecznej wersji. Samolot możesz kontrolować z kokpitu albo zza maszyny – podobnie jak w ROGUE SQUADRON. Kiedy włączysz widok zza samolotu, w niektórych modelach zobaczysz wieżyczkę strzelecką. W czasie walki bardzo często bierze ona udział w boju, co bardzo podnosi widowiskowość gry.

OTO, CO GAŁY W BECIE WIDZIAŁY

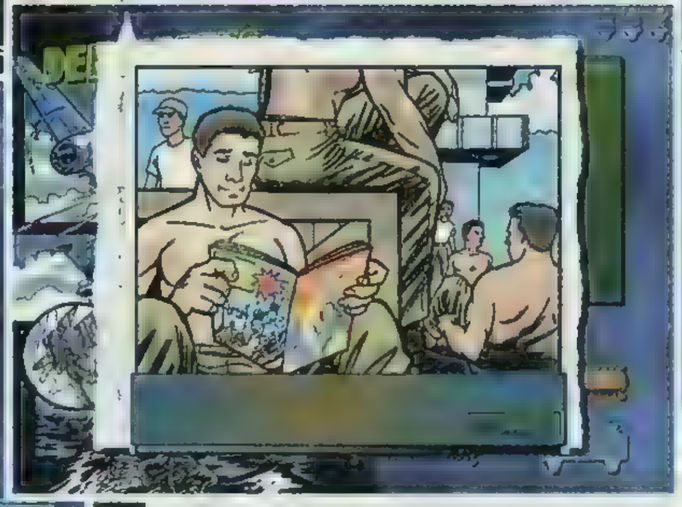
Ziemia wygląda wspaniale, ma bardzo dobrze dobraną teksturę, a przy tym jest gęsto porośnięta drzewami (pojedynczymi – programiści nie pokusili się o modelowane lasu jako dodatkowej bryły). Budynków jest dużo i są dobrze wykonane. Szczególnie dobrze prezentują się lotniska, budowle inżynieryjne oraz studio filmowe w Hollywood. Linie kolejowe, mosty, tunele (przez niektóre można przelecieć!!), a przede wszystkim olbrzymie hangary sterowców – wszystko to robi naprawdę ogromne wrażenie. Największą nowością był dla mnie widok wodospadów na Hawajach – są zrobione naprawdę fenomenalnie! Bardzo dobrze wyglądają chmury – przypominają trochę te z FS2000. Efekty wizualne, które towarzyszą walce w chmurach, są również całkiem realistycznie. Świetnie wygląda majestatycznie wynurzający się z mgły zeppelin. Eksplozje i dymy są w normie, aczkolwiek w niektórych grach widziałem lepsze. Na uwagę zasługuje kompletnie „niestrzelaninowy" sposób wizualizacji serii z działek. Ten widok jest po prostu realistyczny. Nie mamy na szczęście żadnych „laserów", jak to się zdarzało w poważniejszych grach.

W CRIMSON SKIES występuje też słaby wątek ekonomiczny. Po serii misji dostajesz trochę pieniędzy, za które możesz kupić nowe samoloty i wyposażyć je według swego uznania. Niepotrzebne maszyny możesz sprzedać.

Jak na wersję beta, gra chodziła całkiem stabilnie. Była jednak strasznie pamięciożerna – przy 128 MB RAM potrzebowała pliku swap wielkości około 400 MB. Ładowanie misji trwało około 2 minut. Za to kiedy się już załadowała, animacja na PIII 450 z TNT1 była całkiem płynna.

Komediowego połączenia symulatora ze strzelaniną i przygodówką na rynku jeszcze nie było. CRIMSON SKIES doskonale tę lukę wypełnia. Nie ma co szukać słów: jest to GRA Z JAJAMI. Mam tylko nadzieję, że jej pełna wersja ukaże się w Polsce niebawem.

Gunman
Microsoft



W numerze NSS '80 pisałem o dodatku do CFS (zapominalskim przypominam, że chodziło o TUSKEEGE FIGHTERS), a teraz oto na moim biurku wylądowała beta CFS2. Jak można wywnioskować z tytułu, tym razem zajmiemy się walką nad Pacyfikiem. Na pewno większość z Was pamięta, że pierwsza gra z tej serii była produkcją dość kontrowersyjną. Ilu graczy, tyle opinii – chyba tylko niewielu nie miało o tym własnego zdania. Swego czasu toczyły się długie i zażarte dyskusje na ten temat i nawet teraz, kiedy pochwaliłem się znajomemu testowaną przeze mnie betą, padło kilka słów o pierwszym CSF. Jak pewnie pamiętacie, pojawił się on prawie jednocześnie z WW II FIGHTERS oraz EAW. CFS2 będzie zaś porównywany z najnowszym dzieckiem firmy MICROPROSE, czyli B–17 2. W chwili obecnej nie można jeszcze przesądzać o wyniku tej rywalizacji, gdyż światła dziennego nie ujrzała jeszcze żadna beta B–17. Jak do tej pory widziałem tylko filmy i „statyczne screeny". Pożyjemy – zobaczymy. A w tej chwili zajmiemy się CFS2.

Już podczas instalacji CFS2 można zauważyć zdecydowaną zmianę w grafice menu. Zamiast obecnych w poprzedniej wersji „granulastych" obrazków w kolorze ochry, tu otrzymujemy bardzo kolorowe rysunki, które utrzymane są w stylu amerykańskich komiksów z czasu II wojny światowej. Każda plansza ma własną (i dobrze dobraną) grafikę. Na przykład podczas wyboru strony konfliktu oglądamy sobie obrazki z życia młodego Amerykańca/Japończyka przed i po przyjęciu do armii. Nawet filmy są utrzymane w tej samej konwencji. Wprawdzie w testowanej przeze mnie becie był tylko jeden, ale jeśli następne utrzymają się na jego poziomie, będą to prawdziwe perełki. Zmiany tego typu nie mają decydującego wpływu na odbiór gry, jednak dobrze świadczą o jej projektantach. Teraz pora przejść do bardziej istotnych części, czyli samego symulatora.

Jak można się domyślać, ta część opiera się na zmodyfikowanym FS2000. Po uruchomieniu gry miałem wrażenie, że gdzieś już to wszystko widziałem. Na pierwszy rzut oka wygląda to jak prosta modyfikacji starego CFS. Jednak po dokładniejszej analizie ujawnia się sporo zmian i zapowiedź jeszcze większej ich ilości. Po pierwsze chmury. Nie ma tu tego dziwnego wynalazku, który zastosowano poprzednio. Tu chmury mają swoją podstawę oraz szczyt i nie sprawiają wrażenia stratusa (chmura warstwowa). Jak Pan Bóg przykazał. Co prawda nie są tak plastyczne jak te z FLANKERA 2.0, ale i tak jest to zdecydowany postęp. Teraz walka przy sporym zachmurzeniu stanowi prawdziwe wyzwanie. Raz widzisz cel, a za chwilę nie ma po nim nawet śladu. Zmieniono także „podejście" do terenu. Tym razem duże, fotorealistyczne (a przy okazji schematyczne i ciągle powtarzające się) tekstury zastąpiono mniejszymi i bardziej różnorodnymi. Teraz rzeka nie jest tylko kolejną teksturą, po chamsku nałożoną na teksturę terenu, ale równorzędnym, pasującym do otoczenia kawałkiem. Jeśli graficy jeszcze trochę nad tym popracują, to będzie ślicznie. Kolejnym przykładem zmian może być woda. Zależnie od głębokości ma ona różne odcienie błękitu, a poszczególne strefy bardzo płynnie w siebie przechodzą. Samo modelowanie terenu również uległo poprawie. Góry, klify i wybrzeża zrobione zostały przy użyciu większej ilości trójkątów. Dzięki temu do łamusa odeszły kanty i ostre krawędzie. Sama linia wybrzeża stała się dużo mniej schematyczna. Tę część można podsumować słowami: „Sporo zostało zrobione, ale to jeszcze nie koniec". Teraz kilka słów na temat obiektów naziemnych. Po pierwsze – w obecnej scenerii jest ich bardzo mało, a po drugie – nie są najlepszej jakości. To samo należy powiedzieć o lotniskowcach. Nad nimi trzeba jeszcze sporo popracować. I samoloty. Te sprawiają bardzo przyjemne wrażenie. Jeśli porówna się je z tymi z części poprzedniej, to zauważalny jest duży postęp. Widać zdecydowanie więcej detali oraz ruchomych części maszyn. Na przykład podwozie Lightinga ma „prawdziwe" amortyzatory i te rzeczywiście pracują podczas kołowania po nierównym terenie. Podobnie jest z kołami, które wreszcie zaczęły się obracać. Do tej pory jeszcze nie wszystkie samoloty osiągnęły taki poziom, ale w pliku tekstowym na płytce jest to wymienione na liście rzeczy „do załatwienia". Tekstury, którymi pokryto maszyny, symulują oznaki zużycia, takie jak np. okopcenie skrzydeł przez gazy wylotowe z działek. Kolejnym atutem jest wizualizacja uszkodzeń. Częstym widokiem jest samolot z oderwanym kawałkiem skrzydła lub ogonem. Poprawiono dym oraz płomienie, które wydobywają się z uszkodzonej maszyny. Teraz rzeczywiście zostawia ona za sobą ślad w przestworzach. Posiadacze kart obsługujących 32–bitowy kolor (czyli praktycznie wszystkich nowych) docenią tę możliwość. W mniejszej palecie kolorów dymy nawet w połowie nie są tak ładne.

Model lotu nie uległ rewolucyjnym zmianom. I nic dziwnego, bo jak do tej pory był najlepszy. Teraz samoloty są bardziej podatne na korkociąg i trochę szybciej przeciągają. Po raz pierwszy zdarzyło mi się wpaść w „korka" podczas lądowania! Podszedłem za szybko, odbiłem się od pasa, a potem odruchowo zdławiłem ciąg i nie oddałem drążka. Samolot przeciągnął na wysokości 5 m nad pasem, zrobił 1/8 zwitki i ślicznie przyglebił. To byłoby tyle, jeśli chodzi o zmiany modelu lotu. Teraz modelowanie uszkodzeń. Jak pisałem wcześniej, zostało wzbogacone o sugestywną wizualizację. Dobrze widać różnicę między „papierowym" Zero a opancerzonym Hellcatem. Na tego pierwszego wystarczy jedna dobrze wymierzona seria. Jeśli trafi w silnik lub zbiorniki z paliwem, przeciwnik zmieni się w latającą (dość krótko) pochodnię. W innej sytuacji trzeba strzelać i strzelać, a i tak nie ma gwarancji sukcesu. W najlepszym wypadku uda się zniszczyć kawałek skrzydła i pozrywać linki sterownicze. O pożar trzeba się już dobrze postarać. Jeśli już jesteśmy przy zestrzeleniach – wreszcie wprowadzono możliwość opuszczenia samolotu! Aż wstyd, że dopiero w drugiej części. Oczywiście tu też mamy pe-

Oto nadchodzi większy, mądrzejszy i szybszy, oto nadchodzi kolejna edycja FS z działkami. Czy uda mu się zestrzelić B-17? Pokaże przyszłość. Niezależnie od wyników walka na pewno będzie zacięta.

Na 5 minut przed premierą:

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

WWII PACIFIC THEATER

len realizm. Zanim uda się wyskoczyć z samolotu, trzeba otworzyć owiewkę (widać na widoku zewnętrznym), a to oczywiście zajmuje trochę czasu. Kiedy już oddzielimy się od maszyny, trzeba ręcznie otworzyć spadaka. A jeśli zabraknie na to czasu, to cóż... nikt nie mówił, że latanie jest bezpieczne!

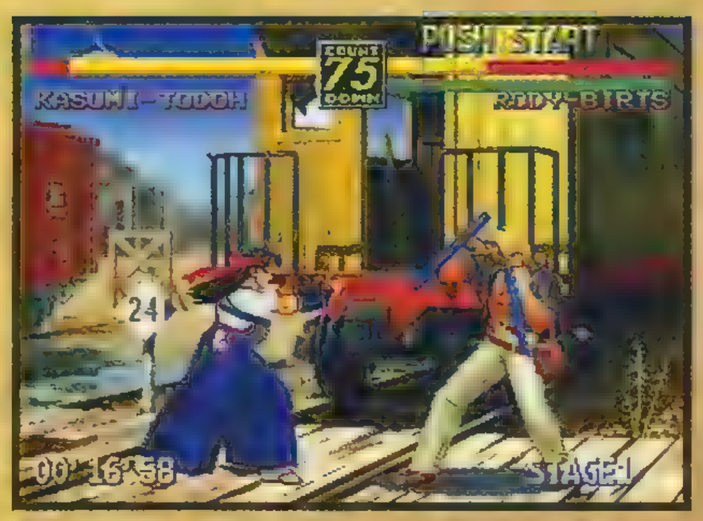
Teraz to, o co było najwięcej pretensji do poprzedniego CFS – czyli Sztuczna Inteligencja oraz interakcja ze skrzydłowymi. Gwoli przypomnienia – w pierwszej części sterowane przez komputer maszyny potrafiły współdziałać oraz całkiem celnie strzelać, ale w walkach jeden na jeden nie dawały sobie rady. Wprawdzie podczas lotu na lekkich maszynach przeciwko ciężkim myśliwcom komputer potrafił pokazać pazury, ale – niestety – zupełnie nie umiał walczyć w pionie. Co do interakcji ze skrzydłowymi, to takowej nie było, natomiast teraz można wydawać komendy podwładnym. Co prawda ich reakcje nie są jeszcze dopracowane, ale widać, że uwagi graczy wzięto na poważnie. Co do SI przeciwnika. Ogólnie rzecz biorąc – poprawiło się, bo ulepszono współdziałanie poszczególnych maszyn. Reszta natomiast została rozgrzebana i jeszcze nie jest gotowa. Zwiększono agresywność, ale jednocześnie komputer nadal nie potrafi wycisnąć z maszyny ostatnich potów. Podczas pojedynku Zero vs. Wildcat nie wykorzystuje zalet amerykańskiej maszyny i akceptuje walkę kołową. To musi jeszcze ulec poprawie. Według mnie pierwsza część CFS stanowiła doskonałe narzędzie do rozgrywania pojedynków ze znajomymi, gdyż podczas takiej gry braki komputerowych pilotów nie przeszkadzały. Znalazło to odzwierciedlenie w części drugiej. Mimo że nie ma jeszcze żadnych wymyślnych opcji, to w grze może brać udział nawet do 255 graczy. Jeśli autorzy wysilą się trochę i stworzą kilka fajnych trybów oraz udostępnią możliwość stawiania dedykowanego serwera, to będzie wspaniale.

Tę zapowiedź muszę skończyć stwierdzeniem, że sporo już zrobiono i wyznaczono właściwe kierunki zmian. Jeśli dopracuje się kilka elementów, to wyjdzie wspaniała gra, która będzie mogła konkurować z B-17. Ja osobiście nie mogę się doczekać.

TopGun
Microsoft

KOMBAT KORNER

Hi! W tym wydaniu KK nieco inaczej niż zwykle. Do tego numeru, zamiast kolejnej recenzji, przygotowałem specjalny materiał o jednej z moich ulubionych firm, a mianowicie o SNK. Muszę dodać, że ten artykuł miał się pojawić nieco wcześniej, ale pojawienie się kilku nowych a świetnych tytułów spowodowało przesunięcie jego publikacji.

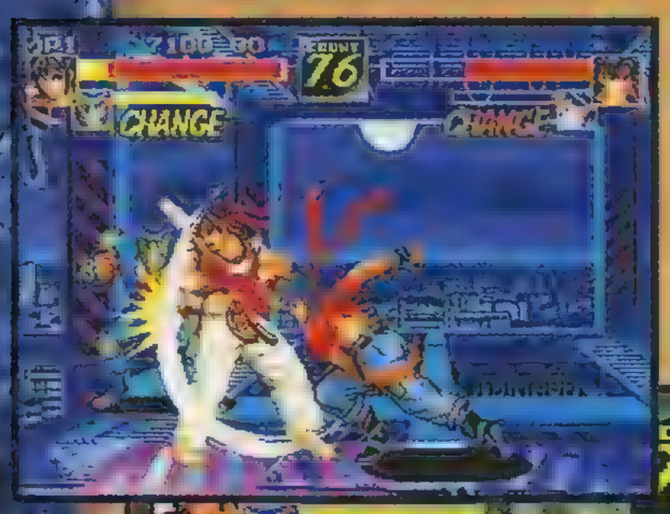


ART PF FIGHTING 3 – bijatyka, w której liczba ciosów specjalnych była ograniczona wskaźnikiem energii, malejącym za każdym użyciem specjala

Dziesięć lat temu nikt nie sądził, że mały producent może spowodować taki zamęt w światku gier komputerowych. Były to czasy, kiedy na automatach królował STREET FIGHTER 2 oraz FINAL FIGHT. Mniej więcej wtedy firma SNK wypuściła nową płytę automa-

ROBO ARMY – typowe chodzone mordobicie

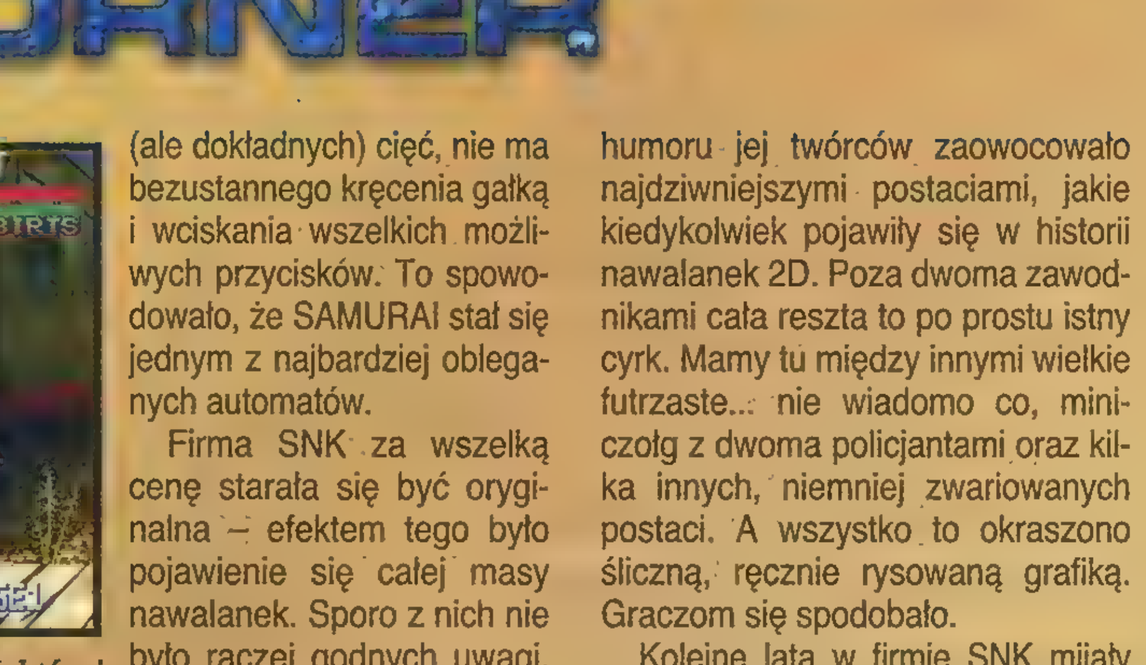
tową, która nosiła dźwięczną nazwę NeoGeo. Jej specyfikacja robiła wrażenie. Jednym z efektów jej zaistnienia było wiele bardzo dobrych produkcji. Konstrukcja płyty umożliwiała tanią i bezproblemową wymianę gier – romy były sprzedawane na specjalnych cartach, które wystarczyło tylko wymienić. Później trzeba było tylko nakleić ilustracje



i mamy nowy automat. SNK zyskało uznanie zarówno w oczach właścicieli salonów (nowe gry za niską cenę), jak i ich stałych bywalców (nowe gry!).

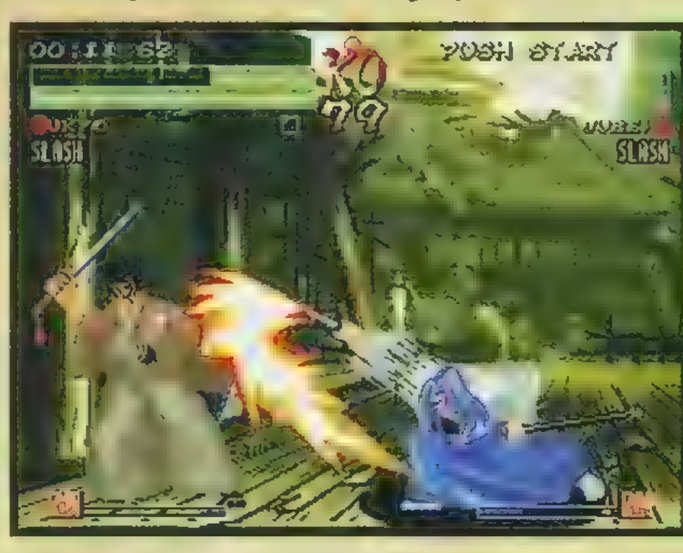
Zgodnie z polityką firmy zrezygnowano z kopiowania cudzych pomysłów. Efektem tego były kolejne tytuły. Pierwszym z nich był ART OF FIGHTING, gdzie każde wykonanie specjala powodowało zmniejszanie się dodatkowego wskaźnika pod paskiem energii. Wkrótce pojawiła się druga część gry – działająca na tym samym systemie, ale zawierająca kolejną nowinkę. Otóż w miarę jak nasz zawodnik obrywał, na jego ciele i twarzy pojawiały się obrażenia. Wyglądało to komicznie, więc w trzeciej odsłonie AOF pomysł ten został zarzucony. Potem pojawił się BREAKERS i BREAKERS REVENGE (różnicę między nimi stanowiła jedna postać). Był to całkiem fajny fighter, jednak na dłuższą metę nieciekawy. Wkrótce potem był KING OF FIGHTERS. Znakomita grafika, mnóstwo postaci, ich oryginalny design oraz liczba, tudzież niespotykane dotąd taunty czy też Team Play – to czynniki, które spowodowały, że KOF szybko stał się bardzo popularnym fighterem. Równie popularny stał się SAMURAI SHODOWN. Ta gra to był pierwszy fighter 2D, który nie przypominał STREET FIGHTERA. Wszyscy zawodnicy walczyli bronią białą, jednak największą ciekawostką okazał się system walki. Otóż w SS liczy się precyzja i wyczucie. Walka ogranicza się do pojedynczych

KIZUNA ENCOUNTER – prekursor wszystkich TAG–ów



WAKU WAKU 7 – zabawny fighterek, pełen najprzedziwniejszych postaci

odmienność polegała na tym, że walka toczyła się na „dwóch planach". W dowolnym momencie każdy z zawodników mógł wskoczyć na sąsiedni plan i uniknąć ataku. Ta druga płaszczyzna miała także inną funkcję – przebywając tam, można było zaatakować przeciwnika specjalem. Później pomysł ten został przeniesiony do serii FATAL FURY i rozwinięty. Postaciom pochodzącym z SR dano jeszcze jedną szansę, umieszczając je w grze KIZUNA ENCOUNTER – matce wszystkich TAG–owych nawalanek. Tak, to KE był pierwszym fighterem wykorzystującym dobrodziejstwa TAG–a! Wybierało się dwie postacie, a potem można było je zmienić jedynie w momencie, gdy któraś z nich stała na specjalnie oznaczonym polu. Pojedynek kończył się, kiedy jeden z zawodników przeciwnej drużyny stracił całą energię, czyli zgodnie z zasadami. Jednak ten sposób prowadzenia rozgrywki nie trafił w gusta graczy. Podobnie było z GALAXY FIGHT. Ta gra, mimo bardzo ładnego wykonania, po prostu nie spodobała się graczom. Prawdopodobnie wynikało to ze zbytniego udziwnienia postaci. Natomiast całkiem inaczej było z WAKU WAKU 7. Poczucie



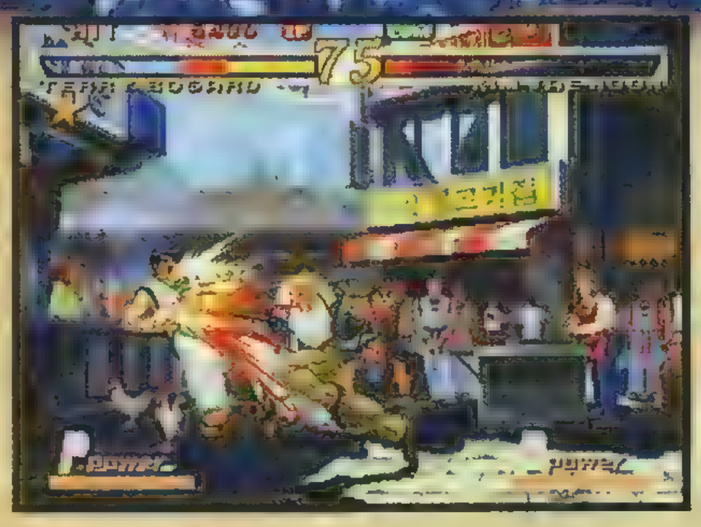
humoru jej twórców zaowocowało najdziwniejszymi postaciami, jakie kiedykolwiek pojawiły się w historii nawalanek 2D. Poza dwoma zawodnikami cała reszta to po prostu istny cyrk. Mamy tu między innymi wielkie futrzaste... nie wiadomo co, miniczołg z dwoma policjantami oraz kilka innych, niemniej zwariowanych postaci. A wszystko to okraszono śliczną, ręcznie rysowaną grafiką. Graczom się spodobało.

Kolejne lata w firmie SNK mijały pod znakiem kontynuacji. Seria FATAL FURY dorobiła się swej odnogi w postaci REAL BOUT. Z kolei ta doczekała się kolejnej części – zresztą najlepszej z całej serii. Zmieniono nieco design postaci oraz system walki, i to zdecydowanie na lepsze. Pojawiła się także para nowych zawodników. Następny w kolejności jest znakomity LAST BLADE (ten też

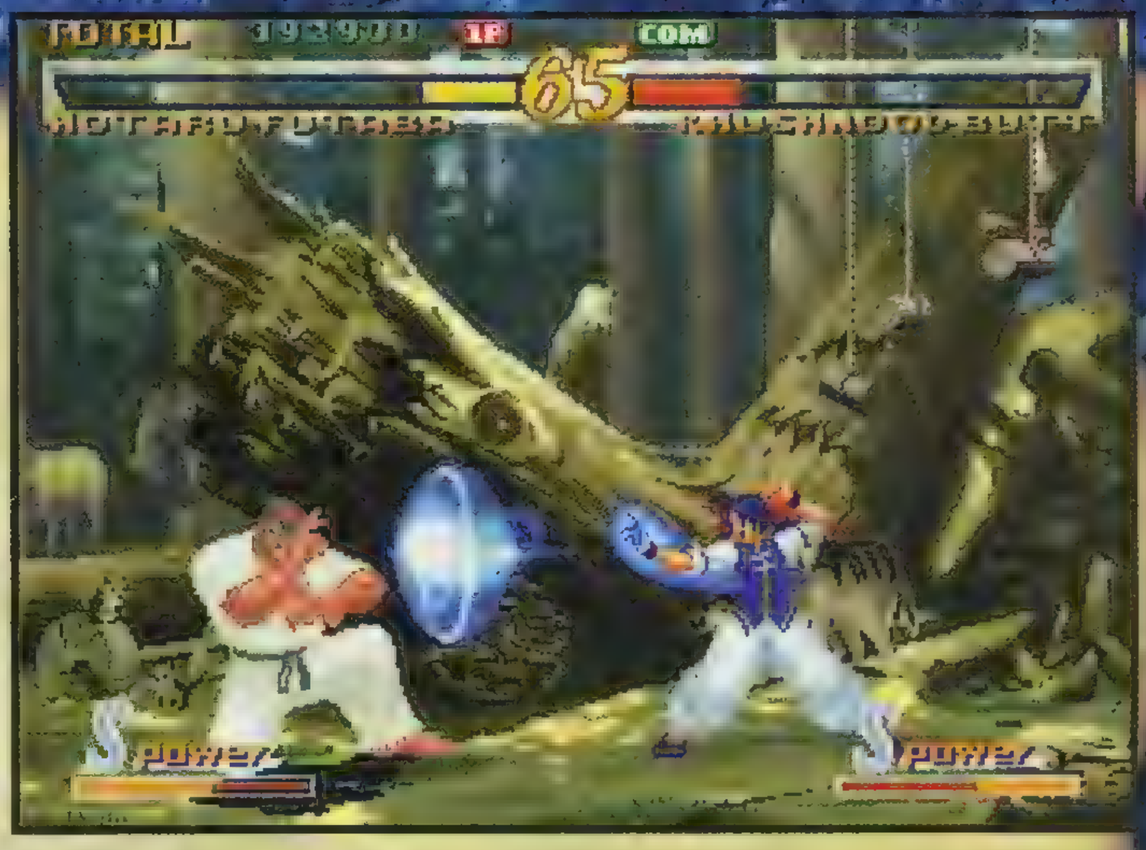
SAMURAI SHODOWN – jedna z najbardziej oryginalnych nawalanek 2D. Tu liczy się precyzja, a nie bezmyślne nawalanie w przyciski

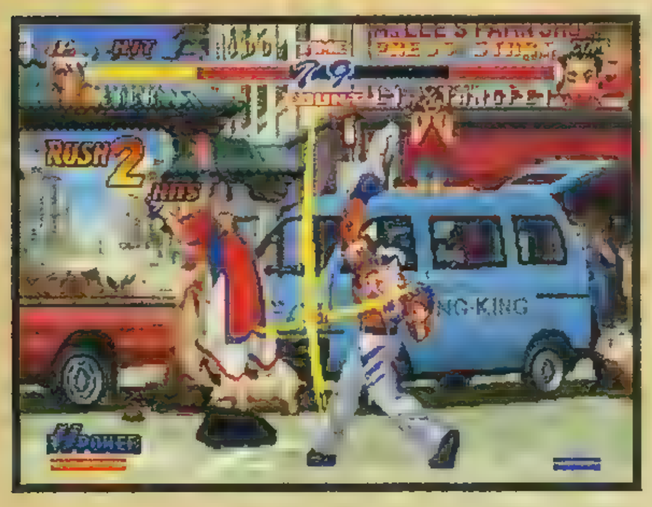
SNK MISTRZOWIE DRUGIEGO WYMIARU

miał swą kontynuację). Tę grę można określić mianem bardziej efektywnego SAMURAI SHODOWN. W pewnym momencie spróbowano przenieść dwa tytuły w trzeci wymiar. Pierwszą próbą był SAMURAI SHODOWN 64 – niestety, swemu oryginałowi nie dorastał on nawet do pięt. Podobnie było z trójwymiarowym FATAL FURY. Ta gra po prostu nie reprezentowała tej klasy co jego rysowani bracia. Regularnie co roku wychodził nowy KOF. I tak



GAROU MARK OF THE WOLVES – nieoficjalna kontynuacja FATAL FURY. Przez trzy miesiące utrzymywała się na pierwszym miejscu w rankingu najlepszych automatów. Mistrzowska oprawa i ogromna dawka miodu

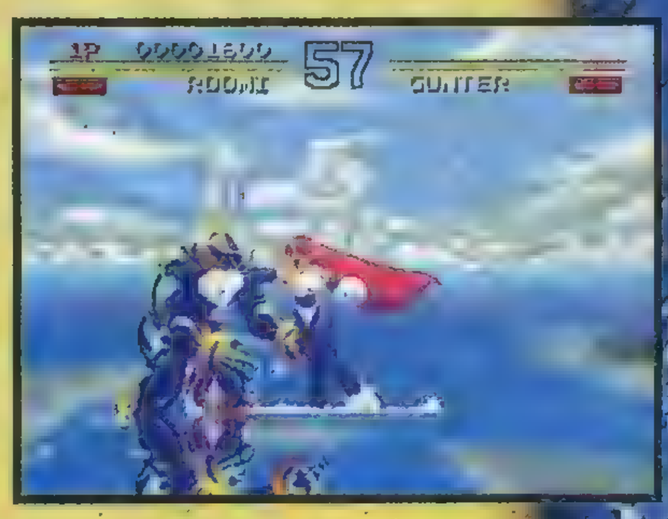




FATAL FURY REAL BOUT 2 – seria równie popularna, co KOF. Dodano tu możliwość uskoku na „drugi plan”

było aż do czasu ukazania się opisywanego niedawno GAROU. Przeszło dwa lata wytężonej pracy opłaciło się. Dowodem tego może być fakt, że GAROU utrzymywał się na pierwszym miejscu przez przeszło trzy miesiące. W sumie, nie dziwię się. Całkiem niedawno w salonach zadebiutował KOF 2000, a na DreamCasta wyszła specjalna wersja KOF 99, zawierająca plansze w 3D oraz kilka dodatkowych postaci. Lada moment zakończą się beta testy SNK vs. Capcom – prawdopodobnie największego wydarzenia ostatnich lat.

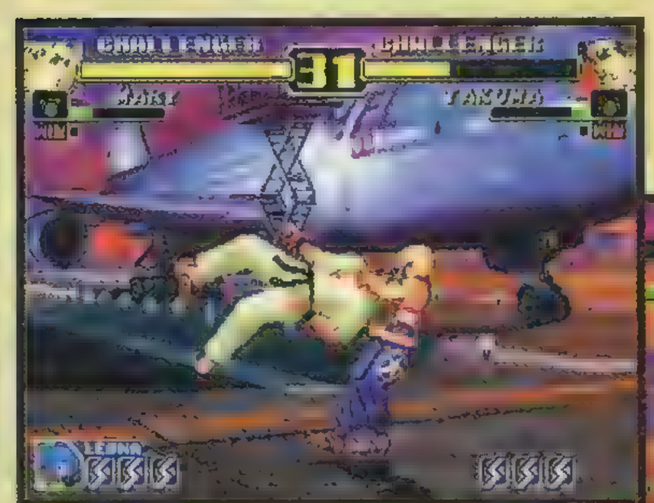
w sobie to „coś”, a SNK stara się, aby w każdej z jej produkcji było tego jak najwięcej.

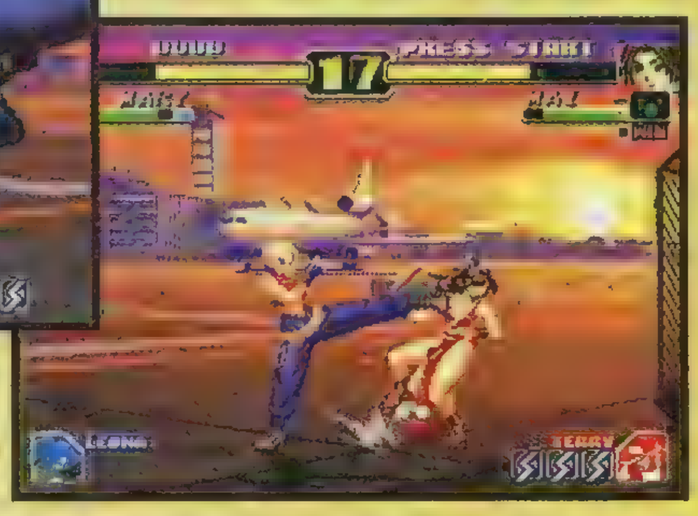


GALAXY FIGHT – stosunkowo oryginalna nawalanka, w której walczymy kosmitami wszelakiej maści

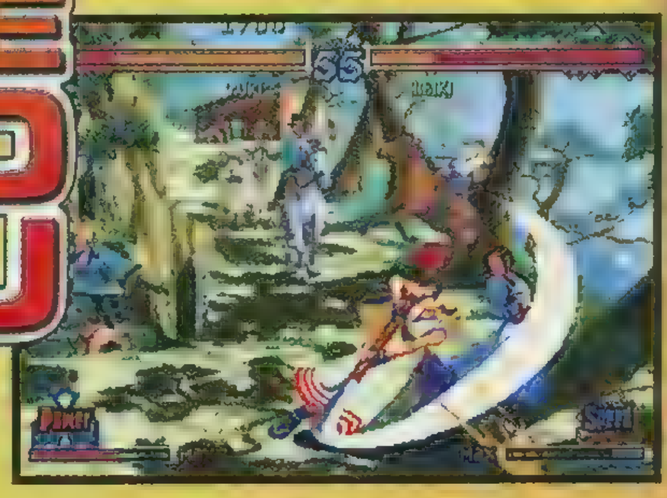
Na sam koniec mam taką małą prośbę. Jeżeli w jakimś salonie gier zobaczycie grę z logiem SNK, wrzućcie przynajmniej jeden żetonik. Ta gra z pewnością będzie tego warta...

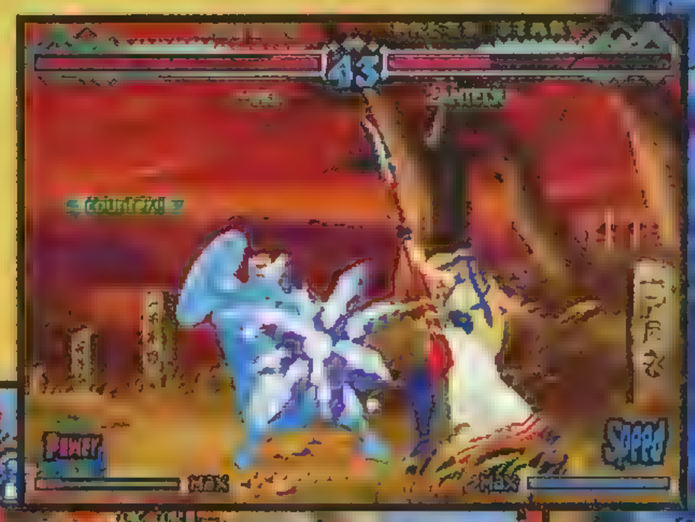
Konsolite





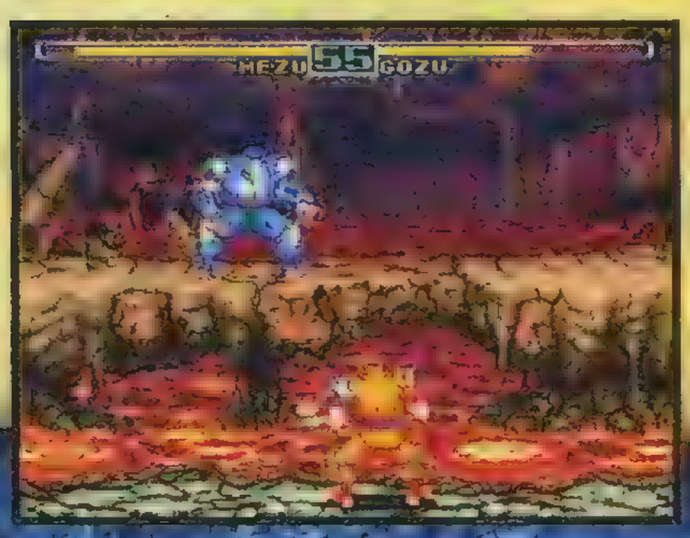
THE KING OF FIGHTERS – flagowy produkt SNK. Każda kolejna część ukazuje się co 12 miesięcy. Przepiękne tła oraz masa postaci. W Japonii rzecz kultowa na tym samym poziomie co STREET FIGHTER





LAST BLADE 2 – znakomite wykonanie i ogromna dawka miodu

SAVAGE REGIN – pierwsza gra, która pozwalała na wykonanie uskoku na „drugi plan”. Pomysł poprawiono i rozwinięto w serii FATAL FURY



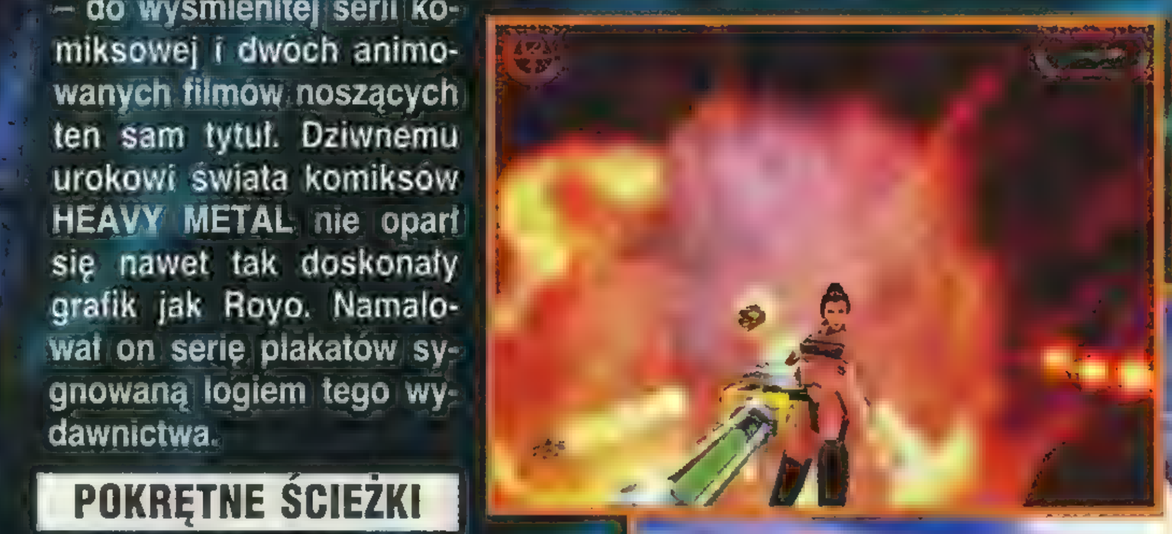
Ogólnie rzecz biorąc, obecny wizerunek mordobić 2D w dużej części zawdzięczamy właśnie SNK. To pracownicy tej firmy wymyślili te wszystkie bajery, które cieszą nas po dzień dzisiejszy. Często toczone są spory o to, której firmy produkty są lepsze: SNK czy Capcomu? Co jest lepsze: KOF czy SF? Te pytania już chyba na zawsze pozostaną bez odpowiedzi, ponieważ każdy z nich ma zarówno swoje wady, jak i zalety. Osobiście z ogromną przyjemnością zagrywam się w produkcje obydwu tych gigantów i z niecierpliwością wyczekuję kolejnych części ich gier. Dlaczego? Po prostu ręcznie rysowana grafika 2D ma

Pomimo tego, że zapowiadane są coraz to nowe części TOMB RAIDERA, to od czasu pojawienia się jego pierwszej części niewiele gier potrafi dorownac mu choćby pod względem popularności. Jednak w przypadku HEAVY METAL F.A.K.K. 2 może się tak stac. Podobnie zresztą było z UNREALEM I CZ. Piękna wojowniczka, która z zapałem walczy o osiągniecie szczytnego celu, ma wielką szansę, by przyciągnąć multum zainteresowanych nią graczy i zdobyć większą sławę nawet niż nieśmiertelna „babcia" Lara Croft.

Muzykę heavymetalową słychać w HEAVY METAL F.A.K.K. 2 naprawdę wszędzie. I trzeba tu przyznać uczciwie, że komponuje się ona doskonale z tym, co dzieje się na komputerowym monitorze podczas rozgrywki. Nie jest to jednak dziwne, jeśli weźmie się pod uwagę, że początki tej gry sięgają swymi korzeniami głęboko w przeszłość – do wyśmienitej serii komiksowej i dwóch animowanych filmów noszących ten sam tytuł. Dziwnemu urokowi świata komiksów HEAVY METAL nie oparł się nawet tak doskonały grafik jak Royo. Namalował on serię plakatów sygnowaną logiem tego wydawnictwa.

POKRĘTNE ŚCIEŻKI

Fabuła HEAVY METAL F.A.K.K. 2 jest dosyć mocno rozbudowana, ale nie wymaga bezustannego śledzenia. Julia może rozmawiać z prawie



każdym napotkanym przechodniem, jednak większosc z nich nie ma nic ciekawego do powiedzenia. Rozmowy nie są obowiązkowe, więc jeśli kogoś nie interesuje powód, dla którego walczy, to spokojnie może je pominąć. Jednak tym, którzy znają język Szekspira, polecam wysłuchanie tego, co mają do powiedzenia różni przyjaciele Julii. Można bowiem dowiedzieć się od nich wielu ciekawych rzeczy, dzięki czemu łatwiej jest później zagłębić się w świat tej pięknej gry. Chociaż uprzednie obejrzenie filmu lub przeczytanie komiksu również powinno w tym pomóc.

OPARCIE DLA OKA

Bajecznie kolorowy świat, który został stworzony przez grafików z firmy Ritual, zachęca do jak najdłuższego obcowania z grą HEAVY METAL F.A.K.K. 2. Jednak bardziej uparty człowiek może ukończyć ją już w trzy dni. Jest to jedyna wada, jaką tu zauważyłem. Niektórzy mają jeszcze zastrzeżenia co do wyglądu Julii – mówią bezczelnie, że jest kanciasta. Co prawda nasza podopieczna nie ma warkocza, ale ten brak nadrabia takim strojem, że nawet Lara mogłaby jej tylko pozazdrościć.

STRZEŻ SIĘ GITHA

W HM F.A.K.K. 2 na każdym kroku trzeba mocno uważać. Szczególną uwagę trzeba także zwracać na niewidoczne na pierwszy rzut oka półki skalne i dachy. To na nich najczęście ukryta jest broń i dopalacze. Oprócz zwierząt i innych potworów Julię atakują też rośliny. Robią to na różne sposoby, ale niektóre potrafią być naprawdę niebezpieczne. Lepiej omijać je z daleka, bo czasem mogą połknąć pałętającego się obok nich delikwenta. I to w sensie dosłownym! Na końcu każdego z poziomów spotykamy bossa. Zabicie tego osobnika wymaga poświęcenia dużej ilości amunicji i jak najczęstszego unikania jego ciosów lub salw.

PŁYNY

W grze przez cały czas towarzyszy nam woda. I nie

Z CZYM NA WROGA

Na początku gry nasza Julia ma tylko miecz i procę, ale już po krótkim czasie zaczyna przypominać chodzący arsenał. Poniżej przedstawiam go Wam bliżej.

Miecz – podstawowa broń. W zależności od broni w drugiej ręce zmienia się combo, jakie możemy wykonać. Jak na początek wystarczy.

Miecz ognisty – jak łatwo się domyślić, dodaje obrażenia od ognia. Łnaczej mówiąc – zapala przeciwników. Comba takie same jak w przypadku zwykłego miecza.

Miecz energetyczny – najlepsza kosa w grze. Dodatkowy atak błyskawicą. I ten odgłos – zupełnie jak w „Star Wars".

Miecz Łańcuchowy – gdyby był w połowie tak skuteczny jak wygląda! Ale niestety. Topór jest znacznie skuteczniejszy.

Topór – doskonała broń na większe gromady słabszych przeciwników. Jedyną jego wadą jest mała szybkość.

Miecz Światła – zdobywamy go w trakcie ostatniej walki. Przydaje się tylko i wyłącznie do zabicia bossa.

Proca – przydatna tylko w kilku miejscach. Generalnie można o niej zapomnieć

Proca wybuchowa – słabizna spokojnie można zapomnieć.

Proca gazowa – jak wyżej.

Mała Tarcza – tarcza jak to tarcza. Przydaje się do ostaniania przed ciosami przeciwników.

Duża Tarcza – w odróżnieniu od małej, daje nam 100% pokrycia. Z nią nic nam nie grozi. Niestety, nie można zasłaniać się i biegać jednocześnie. Doskonałe połączenie z mieczem.

Kusza – kiedy ją dostajemy, jest super. Potem jej skuteczność nie jest już tak duża. Lepszy już jest shotgun.

Uzi – doskonała broń, zwłaszcza w kombinacji z inną bronią palną. Najlepiej drugim uzi, ale te znajdujemy dość późno. Szybko zużywa amunicję.

Pistolet – całkiem niezły. Przydaje się aż do momentu znalezienia uzi.

Podwójne uzi – cóż można powiedzieć? Dwa uzi, dwa razy większa siła ognia, dwa razy większe zużycie amunicji.

Ładunki wybuchowe – przydatne do wykończenia pierwszego bossa. Potem prawie się ich nie używa.

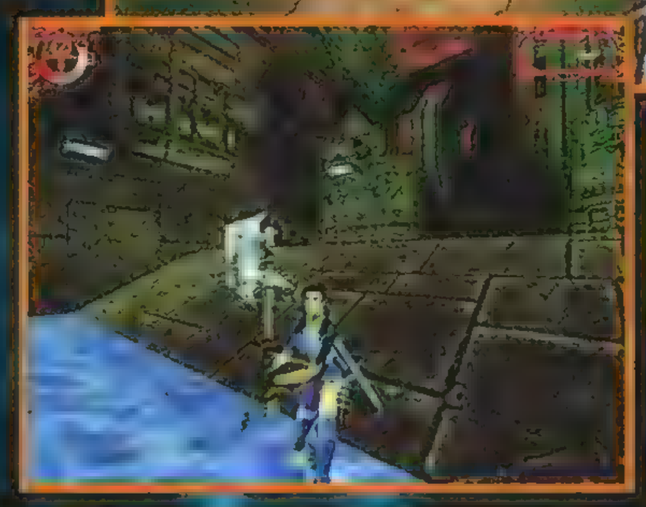
Bazooka – nic dodać, nic ująć. Bardzo fajna sprawa.

Shotgun – jeden fire to normalny strzał z shotguna, drugi to granatnik. Oszczędzać amunicję. Dobra broń.

Minigun – Har, har, har. Tratatatatatatatatatatata... ziuuu... Har, har, har... Tratatatatatatatata.... Najlepsza giwera w grze!

Odsysacz dusz – uzupełnia zapas wody. Można z niego strzelać, ale każdorazowe naładowanie starcza tylko na jedną salwę. Dość słabą w dodatku.

Miotacz ognia – najlepszy na Soul Harvesterów. Tylko strasznie szybko zużywa amunicję.



maksymalny poziom zaabsorbowania wody, każdemu jej ruchowi to-

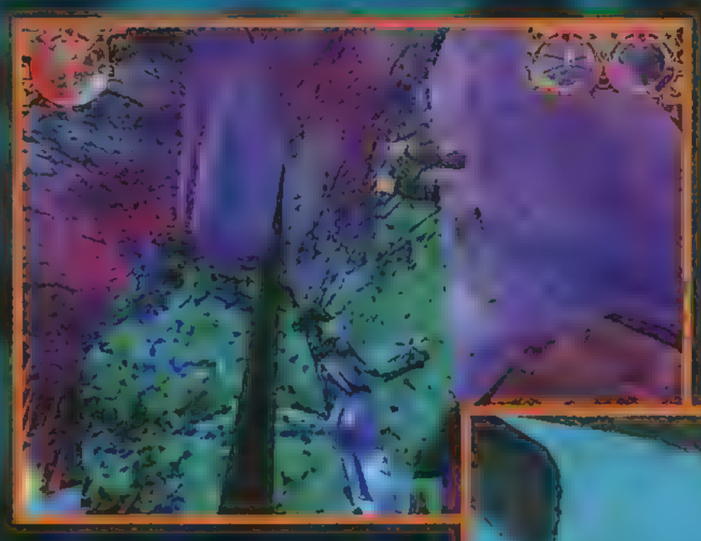
warzyszą błękitne smugi, które ciągną się za jej ciałem. To robi wrażenie.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Piękna Julia znowu musi rozprawić się z zagrażającym jej wrogiem. Tym razem broni też planety o mitycznej nazwie Eden. Zadanie nie jest łatwe. Wróg jest potężny, a walczyć będzie nie tylko on.

jest to przypadek. Bowiem na Edenie jest ona święta. Na dodatek potrzebna jest również w walce z nadciągającym złem.

Na większości map od gracza wymagana jest iście małpia zręczność. Wskoczyć, zeskoczyć, złapać linę czy ominąć



Na ekranie – oprócz stanu zdrowia – widać poziom wody, jaką ma Julia w swoim organizmie. Ilość tego świętego płynu wpływa na prędkość poruszania się naszej bohaterki i zmniejsza odnoszone przez nią obrażenia. Im więcej wody uda się zgromadzić, tym łatwiej będzie później pokonać wrogów czy też inne przeszkody. Gdy Julia osiągnie strumień pary to zadania, które spotyka się na każdym kroku. Zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy wyjście z poziomu jest trudne do odnalezienia. Na części poziomów prawie nie spotyka się wrogów, a i tak Julia może bardzo łatwo zginąć. Większość posunięć trzeba więc przemyśleć, a przede wszystkim przedtem dokładnie się rozejrzeć. Często jakiś niepozorny występ skalny kryje za sobą przejście, ale osiągnięcie go może wymagać sporej precyzji.

FAJERWERKI

To, co widać na ekranie, to istna orgia świateł i cieni. Wszystkie obiekty są trójwymiarowe, a nałożone na nie tekstury są doskonale dopracowane. Bardzo dobrze zrealizowano efekt flary, gdy patrzymy na słońce. W niewielu grach widziałem tak ładnie zrobiony ten element. Graficy komputerowi dołożyli też starań, aby woda, którą widzimy tu najczęściej, była bardzo realistyczna. Wrażenie, jakie robi fontanna w centrum miasta, jest niezapomniane, a jak już wspomniałem, wody w tej grze jest mnóstwo.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2 nie jest może grą przygodową w pełnym tego słowa znaczeniu, ale chciałbym, aby wszystkie przygodówki tak wyglądały. Larze Croft wyrosła niespodziewanie konkurencja. I to nie byle jaka! Ciekaw jestem, która z pań zwycięży w tym pojedynku o serca graczy. Moją prywatną faworytką jest Julia. Nic dodać, nic ująć, szkoda tylko, że tak krótko.

Zulu

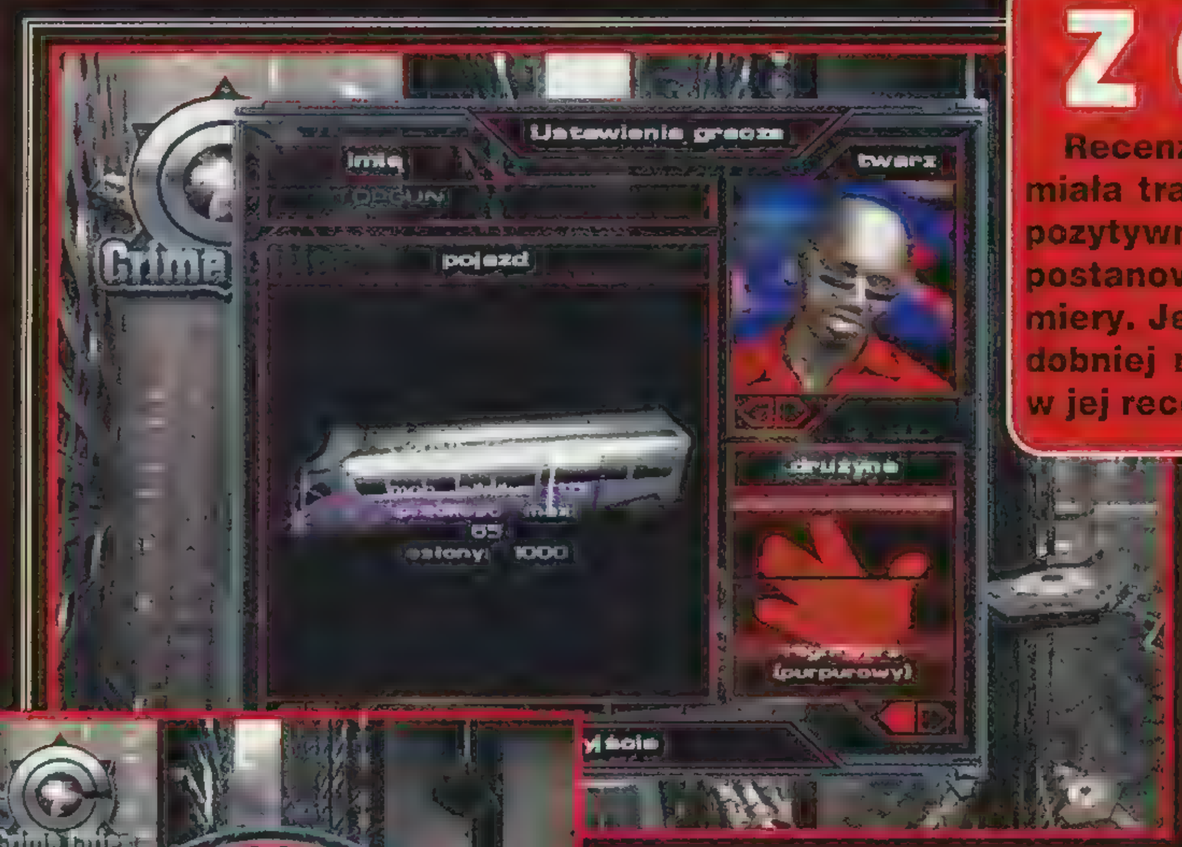
Ritual
www.ritual.com/FAKK2

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Z OSTATNIEJ CHWILI!

Recenzja CRIME CITIES powstała w oparciu o finalną wersję gry, która miała trafić w ciągu 7 dni na produkcję. Jednak ku naszemu baaaaaardzo pozytywnemu zdziwieniu po przekazaniu naszych uwag producentowi, ten postanowił wprowadzić zmiany i poprawki nawet za cenę przesunięcia premiery. Jeśli rzeczywiście tak się stanie, to w zakupionej grze najprawdopodobniej nie ujrzycie już większości „usterek" wytkniętych przez Topguna w jej recenzji, a ocena CRIME CITIES mogłaby być jeszcze wyższa.



Jako porucznik Tiger, oddany pracownik FSB, będziesz miał za zadanie rozwiązać zagadkę trzech kolonii karnych. Są one rozrzucone po trzech krążących wokoło słońca Pandemii planetach. Według podanych przez Twych zwierzchników informacji we wszystkich trzech miejscach nastąpił spadek pospolitej przestępczości. Zjawisku temu towarzyszy nasilająca się aktywność przemytników. Do kolonii karnych docierają bardzo zawansowane technologie. Prawdę na temat tego, kto za tym wszystkim stoi, poznamy dopiero po zniszczeniu... Nic z tego, aby się dowiedzieć trzeba zagrać!

OKO I UCHO

Na pierwszy ogień pójdzie grafika. W tym miejscu powiedzmy sobie szczerze, CC nie odstaje od średniej. Grafika jest przyzwoita i broni się sama, ale daleki jestem od ogłaszania jej ósmym cudem świata. Już mówię czemu. Po pierwsze samochody. Z daleka wyglądają ładnie, trochę brakuje szczegółów, ale nie jest to rażące. Gorzej, jeśli trzeba do takiego podlecieć bliżej. Wtedy wychodzi, że siatka pojazdu jest bardzo prosta i kanciasta. Nie jest to tylko moja opinia. W ramach testów sadzałem przy tej grze znajomych (pozdrowienia dla Martina i JK), a następnie pytałem ich o zdanie. Również według nich pojazdy są tu za mało szczegółowe i zbyt kanciaste. Sprawę ratują tylko i wyłącznie bardzo ładne tekstury i doskonałe refleksy, które tworzą efekt błyszczących powierzchni. Co prawda takie czyste i błyszczące pojazdy nie za bardzo pasują do świata przedstawionego w grze, ale nie narzekajmy. Zdaję sobie sprawę, że prostota jest ceną, jaką trzeba zapłacić za tłok panujący w miastach, ale jednak nie zmienia to mojego zdania. Kolejnym elementem grafiki, który wywarł na mnie niekorzystne wrażenie, jest efekt towarzyszący działaniu osłony. W momencie trafienia, wokół celu pojawia się pole siłowe, którego obraz zbudowany jest na powiększonej siatce tego ostatniego. Kolejny obleśnie wyglądający bajer, który dodatkowo podkreśla stopień kanciastości samochodów. Moim skromnym zdaniem, dużo lepiej wyglądałaby kula, w której centrum znajduje się pojazd. Pozostałe efekty towarzyszące używaniu uzbrojenia zrobione są dobrze i raczej nie można się do nich przyczepić.

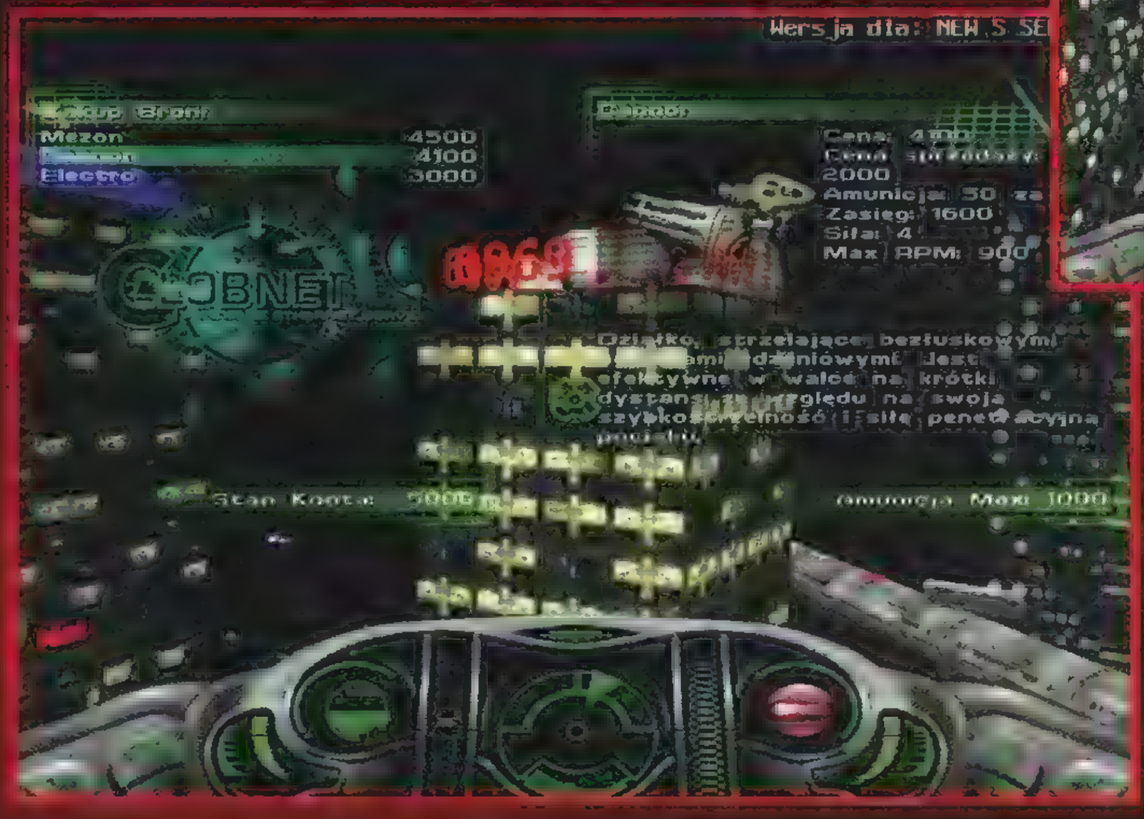
Dużo bardziej udane są miasta, po których się poruszamy. Zwłaszcza w dwu pierwszych widać ogromny pietyzm i dbałość o szczegóły. Na ścianach znajdują się plakaty ogłoszeniowe, w powietrzu unoszą się ogromne reklamy, a na każdym kroku natykamy się na neony. Jednak ostatnie miasto jest puste, ponure i zapuszczone. Ale tym przypadku nie jest to wada – ono po prostu takie powinno być. Na ten temat będzie jeszcze za chwilę, teraz przejdźmy do dźwięku.

Tu wszystko na standardowym poziomie. Wystrzały, eksplozje, odtwarzane gdzieś w tle urywki rozmów radiowych itp. Do tego dochodzi sześć ścieżek audio, które umieszczono na płycie z grą. Wszystkie utwory dobrze pasują do klimaty gry, mają odpowiednie tępo i nie przeszkadzają.

TRZY MIASTA

Pierwsze miasto, jakie przyjdzie nam odwiedzić w CC, nazywa się Tavaroon. Swoim klimatem przypomina to, które pamiętamy z BLADE RUNERA. Skojarzenia nasuwają się same. Pamiętacie przewijającą się przez cały film twarz gejszy? W Tavaroon można ją zobaczyć praktycznie wszędzie. Na ścianach budynków oraz na unoszących się w powietrzu pojazdach reklamowych. To zresztą nie koniec! Jedno z zadań będzie polegało na przeprowadzeniu „dymisji" grupy androidów. Do tego ogłoszenia licznych „agencji towarzyskich" oraz okazały budynek, zwieńczony neonem przedstawiającym logo Techlandu. Miasto numer dwa to Quarzon. Miejsce raczej wodniste – stały ląd należy tu do rzadkości. Wszystkie konstrukcje sprawiają wrażenie ażurowych. Tutaj również pełno reklam i neonów. Ostatnią miejscowością, do której zawitamy jest Blackloud. Tutaj nasuwają się skojarzenia z „Piątym elementem". Wąskie uliczki pomiędzy niebotycznymi budowlami. O ile na najwyższych kondygnacjach Blackloud zachowuje jeszcze pozory cywilizacji, to przy samej ziemi jest już tylko smród, brud i ubóstwo. Powybijane okna, oberwane ściany, ogromne grafitti. W tych zapomnianych przez Boga i ludzi zakątkach nie spotkasz nikogo, kto byłby do Ciebie przyjaźnie nastawiony.

Ogień jest mi bratem i noc. Ból to imię. Twoim zaś przeznaczeniem, głupcze, jest umrzeć w tej stercie złomu, którą się poruszasz.

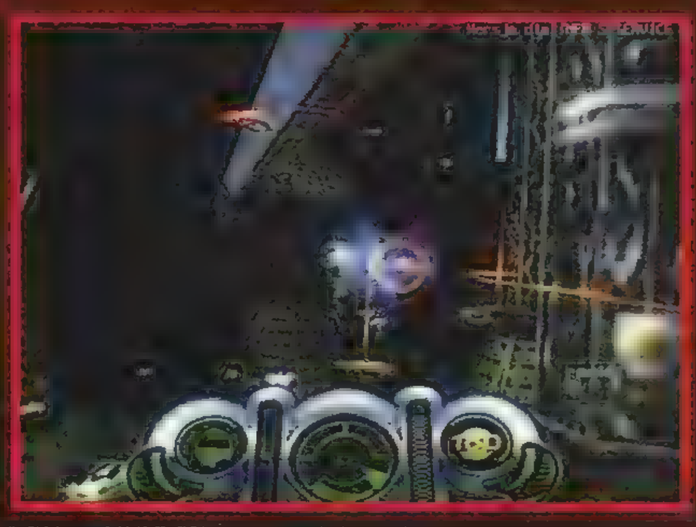


Jesteś zmęczony? Czujesz się samotny? Płomienne dziewczyny czekają na ciebie! Zadzwoń!!!

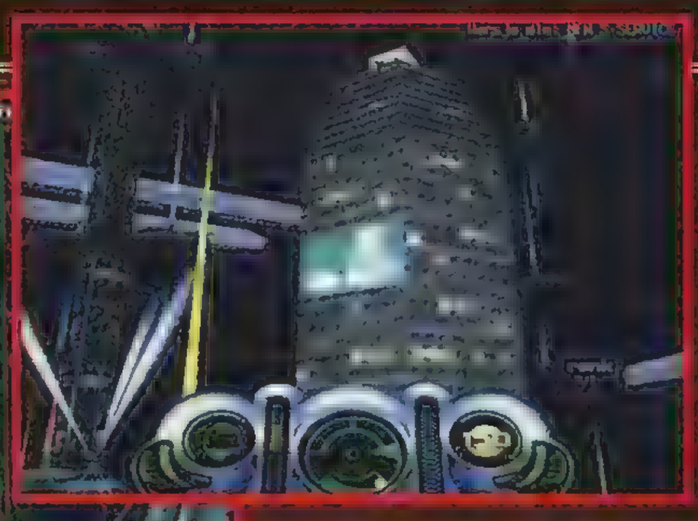
09000-64477575

Wysyłkowy Dom Broni Białej zaprasza do skorzystania z posezonowej promocji: miecz molekularny HEKOSHI SATAKO za 50% ceny katalogowej. Zapraszamy!

Teraz, kiedy wymienione zostały cechy charakterystyczne dla poszczególnych miast, omówię to, co jest dla nich wspólne. Po pierwsze ruch uliczny. Nie licząc ciemnych zaułków Blackloud, jest on bardzo gęsty. Chwila nieuwagi może skończyć się zderzeniem z jakimś pojazdem cywilnym. Również podczas walki należy uważać i nie niszczyć zwykłych zjadaczy chleba. Jeśli będziesz to lekceważył, zajmie się Tobą policja.



Glob Net Promotions Group zaprasza na Dni Otwarte w Salonach Conso Selers. Przyleć i usiądź za sterami najnowszego modelu Conso Harvester! Tak! Poczuj się jak Niepokonany Octoplas podczas pamiętnego Wyścigu o Puchar Gubernatora Timewella!



CRIME CITIES

Oto przed nami kolejna polska gra, której autorzy zamierzają zawojować świat. Z tą grą na pierwsze miejsca list przebojów raczej się nie przebiją, ale na pewno nie zostaną niezauważeni. Zarówno autorom, jak i graczom, życzę, aby na CC się nie skończyło.

ukrywająca się pod nazwą STARPOL. Nie dotyczy to oczywiście miasta numer 3, gdzie nie zapuszczają się nawet najodważniejsi policjanci. Na górze ekranu cały czas pojawiają się najświeższe wiadomości agencyjne oraz prognozy pogody. Nie mają one najmniejszego wpływu na grę, ale stanowią miły przerywnik.

Dodatkowo Twoja skrzynka pocztowa jest bombardowana różnego rodzaju spamem. Oprócz istotnych wiadomości od pracodawców znajdziesz tam sporo ogłoszeń z agencji towarzyskich oraz propozycji zmiany siatkówki oka. To wszystko pozwala poczuć, że poruszasz się po prawdziwym, żyjącym mieście.

LOT

Istotą gry jest lot i walka. Tu, niestety, mam kilka zastrzeżeń. Po pierwsze sterowanie. Cały czas działa tzw. automatyczne poziomowanie. Polega to na tym, że komputer stara się utrzymać pojazd w pozycji jak

Zastanawiałeś się nad wymianą siatkówki oka? Wybierz Opticom, który zagwarantuje Ci najwyższą jakość i stylistykę godną włoskich mistrzów.

najbardziej ułatwiającej orientację. O ile podczas spokojnego lotu nie sprawia to problemu, to podczas walki i owszem. Pogoń za przeciwnikiem utrudniają ciągłe beczki, które wykonuje pojazd (powinna być możliwość wyłączenia tego systemu!). Pozwolono na wykonywanie ślizgów na boki, to czemu nie można również góra–dół? Toż gra aż się o to prosi!

Nie masz co robić dziś wieczorem? Piękne kobiety czekają na ciebie! Zadzwoń! 09000–64477575

Co dalej? Przeciwnik jest głupi. Samodzielne rozwalenie pięciu lub sześciu wrogów to żaden problem. Wystarczy wywabić ich powyżej poziomu budynków, zredukować prędkość i cały czas lecąc w bok – ostrzeliwać się. Nic specjalnie zabawnego. A jeśli akurat kogoś eskortujesz, sprawa staje się jeszcze prostsza. Komputer nie zwraca na Ciebie uwagi, tylko szarżuje na cel. Wystarczy wejść mu na ogon, o przepraszam, zderzak i po kłopocie. Dobrze, że czasem zdarzają się trochę inne zadania, jak na przykład rozbrajanie bomb lub przewożenie pasażerów.

O CO W TYM CHODZI?

Zaczynasz siedząc na fotelu pilota w kiepsko uzbrojonym flyerze. Drobna dotacja, jaką otrzymałeś od zwierzchników na tzw. dobry początek, raczej nie wystarczy Ci na jakieś przyzwoite wyposażenie. Od tej chwili masz działać jak przystało najemnikowi. Potrzebne na rozbudowę sprzętu pieniądze możesz zarobić, wykonując zlecone Ci misje. Co jakiś czas będziesz też otrzymywał zadanie specjalne. Wykonując je, popchniesz fabułę co nieco do przodu. Misje te nie są jakoś specjalnie wyróżnione w trakcie rozgrywki, ale jeśli będziesz dokładnie czytał wiadomości, które otrzymujesz stale od reszty zespołu, łatwo je wyłapiesz spośród innych.

NA ODCHODNYM

CC jest to dobra gra. Nie dlatego, że polska, ale dlatego, że dobra. Jak wspomniałem na początku, raczej nie zawojuje zachodnich list przebojów, ale na pewno też nie przejdzie niezauważona. Programiści z Techlandu uczynili krok we właściwym kierunku. Ich gra, mimo pewnej ilości niedoróbek i wad, ma jednak w sobie to coś, co każe na dłużej zostać przy komputerze. Widok ogromnego, żyjącego własnym życiem miasta ma w sobie coś urzekającego. Dodatkowo, podczas gry cały czas będziesz odkrywał jego drugą stronę – brudną, epatującą agresją i przemocą. Naprawdę warto poświęcić na to kilka wieczorów.

TopGun

Techland
www.techland.com.pl

DYSTRYBUTOR PL – TECHLAND
STRONA PL – www.techland.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Era RPG nadeszła. RPG rządzi, RPG radzi, RPG nigdy Cię nie zdradzi... Hmmm, czy aby na pewno? Ze złotonośnego potoku można wypłukać zarówno grudki cennego kruszczu, jak i zdechłą żabę. Co wypłuczemy za pomocą sita pod nazwą SOULBRINGER?

RANDALLOWE TŁUMACZENIA

Wielu naszym Czytelnikom wydaje się zapewne, że nie ma to jak pisać o grach komputerowych. Nie dość że człowiek ma darmowy dostęp do najnowszych programów, to jeszcze czas spędza na graniu. I w dodatku mu za to płacą! Niestety, rzeczywistość nie jest taka różowa, kiedy przychodzi do recenzowania gier, które autorowi zdecydowanie się NIE PODOBAJĄ. Bo widzicie, to nie jest film, na którym wystarczy przesiedzieć tedwie godziny, a radość z napisania zjadliwej recenzji całkowicie niweluje tę katorgę. Nad grą posiedzieć trzeba znacznie dłużej, czy się to komu podoba, czy też nie.

Skąd ten wstęp? Nie bez przyczyny. W wypadku SOULBRINGERA miałem właśnie uczucie, że najchętniej odszedłbym od komputera i zajął się sprzątaniem, zmywaniem naczyń czy nawet oglądaniem brazylijskich seriali (a wierzcie mi, że nie lubię ani jednej z tych trzech rzeczy). Postanowiłem więc zobaczyć, jak tę grę oceniły internetowe site'y. Games Domain pisze o fatalnej grafice i złej pracy kamery, Adrenaline Vault daje 3,5 na 5 punktów, podobnie zresztą jak Computer Games Online. GameSpy ocenia na 55/100, ale konkluzja recenzenta brzmi „this game is pretty bad". Game Power przyznaje 2 punkty na 4 możliwe, a najwyższą ze znanych mi not daje serwis Ign PC (aż 7/10). Dlaczego powołuję się tu na zachodnich recenzentów? Otóż z uwagi na fakt, że jak widzicie, ja SOULBRINGERA oceniłem najniżej. Ani to powód do radości, ani do chluby, ale tak po prostu sprawy się ułożyły. Chciałbym jednak, abyście wiedzieli, że są specjaliści (na przykład recenzenci Avault.com), którzy potrafią na ten program spojrzeć przychylniejszym okiem.

RANDALLOWE NARZEKANIA

Nie będę już pisać o fabule SOULBRINGERA, bo na to wystarczająco dużo miejsca poświęciliśmy w zapowiedzi programu. Wystarczy tylko powiedzieć, że gracz wciela się tu w rolę młodzieńca, który po utracie ojca przybywa do swego nieznanego wuja–dziwaka. Świat, przez który musi wędrować, nie jest ani miejscem miłym, ani bezpiecznym, a konflikt Światła i Ciemności, który właśnie wybucha, z całą pewnością nie sprzyja prowadzeniu spokojnego i leniwego życia. W związku z tym nasz bohater będzie musiał zmierzyć się z licznymi przeciwnikami i rozwalić ich na kawałeczki za pomocą czy to czarów, czy konwencjonalnego oręża. A zwłaszcza na pierwszym etapie nie jest to zadanie łatwe, gdyż nasz heros jest totalnym „leszczem" – uzbrojonym jedynie w marny nożyk. Tak więc zapomnijcie o olśniewających sukcesach i masakrowaniu hord wrogów (przynajmniej na początku).

Zobaczycie tu trójwymiarowy świat, którego strona graficzna nie zaskarbiła sobie sympatii recenzentów gier komputerowych, aczkolwiek w tym wypadku nie używałbym aż tak mocnych słów, jak niektórzy z nich. Wydaje się, że w role–playu nie tyle ważne jest wykonanie techniczne, ile umiejętność stworzenia odpowiedniej atmosfery. A w SOULBRINGERZE atmosfera jest wystarczająco mroczna i przytłaczająca. Jednak naprawdę fatalnym elementem programu jest praca kamery. Jeśli połączycie to z faktem, że w tej grze nie ma ani automapowania, ani sprawnego kompasu, możecie sobie wyobrazić, jak trudno jest ustalić, gdzie się przebywa w danej chwili i gdzie należy iść, aby nie wracać do miejsc już odwiedzonych. Ten brak orientacji w terenie jest po prostu zabójczy dla klimatu i nastroju rozgrywki, bo gracz zamiast myśleć o rozwijającej się akcji, myśli o tym, czy znowu gdzieś nie pobłądził. Poza tym „kręcenie" kamerą jest często konieczne przy znajdowaniu/podnoszeniu przedmiotów, otwieraniu drzwi, podchodzeniu do NPC–ów oraz w czasie walki czy ucieczki.

Walki toczą się w czasie rzeczywistym (bohatera i jego wrogów widzimy w rzucie izometrycznym), co zwykle nie pozostawia zbyt dużo miejsca na skomplikowane taktyki bitewne. Co gorsza, sterowanie postacią podczas potyczki pozostawia bardzo (bardzo, ale to bardzo!) wiele do życzenia. Jeśli myślicie, że będziecie mieli łatwo, lekko i przyjemnie, tak jak w DIABLO 2 lub REVENANCIE, to spotka Was przykre rozczarowanie.

Punkty doświadczenia otrzymuje się zarówno za zabicie wrogów, jak i za wypełnienie zleceń, a po awansie na następny poziom można przydzielić dodatkowe punkty poszczególnym cechom

SOULBRINGER

(jest ich aż pięć!). Tak więc elementy role–play zostały ograniczone do minimum. Co prawda można przygotowywać tak zwane „combosy" (technika walki), ale to jednak nie to, co na przykład w serii MIGHT&MAGIC, która pod względem rolplejowego rozwoju bohatera była przygotowana naprawdę świetnie. SOULBRINGER nie wytrzymuje też porównania z DIABLO 2 (aż wstyd zestawiać te dwa tytuły!). Pamiętacie dyskusje (czy porady na Sieci i w pismach) dotyczące wyboru najbardziej przydatnych zdolności? Na temat SOULBRINGERA nawet nie ma co gadać.

Zupełnym skandalem jest zaś poruszanie się postaci. W czasie biegu nasz bohater przypomina okulawionego konia, który przesuwa się po mapie za pomocą niezręcznych skoków. Natomiast prawdziwym wyzwaniem dla cierpliwości gracza jest podnoszenie przedmiotu z ziemi. Ta nieskomplikowana, wydawałoby się, czynność składa się z kilku elementów. Po pierwsze należy przedmiot znaleźć, po drugie najechać na niego kursorem tak, aby ten zmienił się w łapkę (nie jest to takie proste!), potem kliknąć myszką (i uważać przy tym, aby ta nie zjechała z tego jedynego właściwego piksela!). Już zaraz potem bohater zbliży się do wskazanego przedmiotu, chwilę nad nim potupie, leniwie się schyli i podniesie. I już! Hurra! Przedmiot trafił do naszego ekwipunku!

Kiedy już znajdziecie się na samym, samiutkim dnie, wtedy wsłuchajcie się uważnie. Z dołu dobiegnie Was cichutkie pukanie. To SOULBRINGER!

Randall I Niesprawiedliwy

RANDALLOWE ZNIKANIE (Z NIESMAKIEM)

Na plus SOULBRINGEROWI należy zaliczyć fakt, że jest to gra z ciekawą i bogatą fabułą (choć tu również nie ma zgodności wśród recenzentów – na przykład CGO ten element uważa za jeden z najsłabszych!). Co ważne, wypowiedzi wszystkich NPC–ów zostały nagrane przez aktorów. Wprawdzie pewne zastrzeżenia można mieć do doboru głosów – no, ale to już jest kwestia gustu. Jednak mimo tego SOULBRINGERA uważam za jedną z najmniej udanych gier role–play, jakie ostatnio widziałem i w jakie grałem. Interfejs oraz fatalna praca kamery czynią go programem praktycznie niegrywalnym. Krótko mówiąc: zabawa tylko dla masochistów. Oczywiście, jeśli przebijecie się przez warstwę błota („plwajmy na tę lawę i zstąpmy do głębi"), to być może znajdziecie w SOULBRINGERZE wiele zalet. Ale pytanie brzmi: czy w czasach, które pozwalają nam na dowolny wybór pomiędzy dziesiątkami znakomitych programów, warto męczyć się, wysilać i przekonywać? Moim zdaniem: nie. Płacimy i należą nam się najlepsze gry. Idealna gra? „Tak, jestem tego wart!".

Randall

PS W SOULBRINGERA grałem na dwóch komputerach: PII 350 i PIII 400, oba ze 128 MB RAM. W związku z tym, że nie są to maszyny słabe, to czas ładowania pomiędzy lokacjami uważam za skandalicznie długi.

Interplay

www.soulbringer-game.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

Po wydarzeniach opisanych w pierwszej części HOMEWORLD społeczeństwo Kushan przeżywa etap szybkiego rozwoju. Mimo ataków piratów naród Kushan szybko odbudowuje swoją ojczyznę. Wcielasz się w postać kapitana z kasty Somtaaw, dowódcę gigantycznego statku górniczego Kuun-Leen. Nie myśl jednak, że jest on bezbronny – w swych hangarach jest w stanie pomieścic kilkanaście eskadr myśliwców, a w jego zewnętrznych dokach powstanie jeszcze niejeden niszczyciel.

Ale oto w kosmosie znaleziono tajemniczy obiekt. Przewieziono go do laboratorium i rozpoczęto badania. Niestety, z obcego obiektu wydostała się tajemnicza substancja, która atakowała wszystko wokół. Resztę floty ocaliło tylko szybkie odstrzelenie modułu badawczego od statku-matki. Zwiad także został zakażony. Z resztek transmisji uzyskano obraz organizmu, który dysponuje zbiorową świadomością i asymiluje wszystko, co znajdzie na drodze. Skażone statki przypuściły atak na Kuun-Leen. Obcego nazwano Bestią. Jak na razie nie ma na niego skutecznej szczepionki. Zmutowana flota kieruje się do zamieszkanych światów. Tylko Ty znasz jej prawdziwą naturę. Powodzenia!

HOMEWORLD: CATACLYSM to produkt pośredni między mission-packiem a sequelem. Nadal mamy do czynienia z kosmicznym RTS-em rozgrywanym w otoczeniu 3D. Nowych misji jest 17. Treść kilku pierwszych już opisałem, celem pozostałych jest pokonanie Bestii. Scenariusz CATACLYSMU dorównuje temu, z czym mieliśmy do czynienia w pierwszej części HW, a czasami jest nawet bardziej zaskakujący. Poza zestawem zadań do wykonania, twórcy w znacznym stopniu odświeżyli i unowocześnili samą grę.

COŚ DLA OKA

Oprawa graficzna została zmodyfikowana – w końcu rok po premierze oryginału nikt nie będzie narażał się na zarzut opóźnienia technicznego. Zmiany są jednak subtelne. Nie ma w tym nic złego – wszakże engine od początku był niezły i wystarczył mu jedynie face-lifting. Wszystkie modele statków są o wiele staranniej wykonane, wygładzone i lepiej teksturowane (nie to, żebym coś zarzucał pierwszemu HW, jednak zdarzały się tam błędy, zwłaszcza przy maksymalnym zbliżeniu). Na ich powierzchni dodano sporo ruchomych obiektów. Warto choć na chwilę przysunąć kamerę do walczącej jednostki, żeby obejrzeć jej obracające się wieżyczki, wysuwające ramiona czy otwierające działa. Ta dbałość o szczegóły robi wrażenie. Odświeżono też efekty świetlne – już rok temu były dobre, teraz są doskonałe. Takich wybuchów nie powstydziłby się niejeden film – od malutkich „pyknięć" anihilowanych karzełków aż do dostojnych eksplozji rozsadzających kadłuby pancerników, wszystko wygląda wyśmienicie. Niemiły zgrzyt to wizualizacja płomieni ze szczelin uszkodzonego kadłuba – widać miejsca łączenia brył modelu. No, ale porządny ogień udaje się zrobić naprawdę niewielu. Nawet w Hollywood.

W nieco mniejszym stopniu zmodyfikowano interfejs. Rok temu zarzucałem, że w HW dość trudno zapanować nad jednostkami. O tyle, o ile samo ich przemieszczanie nie sprawiało problemów, to wykonywanie innych manewrów wymagało podzielnej uwagi i umiejętności śledzenia kilkunastu obiektów na raz. W HW:C wprowadzono kilka ułatwień. Znajdziemy tu system punktów nawigacyjnych – można wyznaczyć nawet najbardziej skomplikowane trasy, do pokonania jednorazowo lub też w wersji patrolowej. O wiele przyjemniej obsługuje się dwa główne tryby podglądu jednostek – ekran skanerów oraz kontaktu wizualnego. Wcześniej co chwila trzeba było się pomiędzy nimi przełączać, wiele rozkazów dostępnych było tylko w jednym z nich. Teraz skanery to maksymalne oddalenie obrazu klasycznego, wszystkie polecenia dostępne są cały czas (nieco zmieniono konstrukcję menu komend, każda z nich ma skrót klawiaturowy).

Nadal fajnie wyglądają filmowe wstawki w trakcie misji. Rok temu była to nowość – wcześniej twórcy korzystali raczej ze renderowanych klipów filmowych, jednak od czasu, kiedy do gier trafiły porządne silniki gra-

ficzne, nie trzeba już uciekać się do takich sztuczek. W pierwszej chwili zaskoczyły mnie komiksowe przerywniki pomiędzy misjami. Potem się do nich przyzwyczaiłem, jednak nadal uważam, że lepiej wyglądałaby normalna animacja, a nie statyczna historyjka obrazkowa.

MRÓWECZKI I GIGANCI

Wreszcie jednostki. Zmieniono je gruntownie, wprowadzono także kilka nowych typów. Pozostał oczywiście klasyczny podział na mikrusy z osłony, średniej wielkości maszyny wsparcia oraz pancerne giganty. Na początku mamy dostęp tylko do niewielkich myśliwców Acolyte, które jednak w większej grupie stanowią całkiem zacną broń. Gdy dokonasz kilku odkryć, pojawi się opcja łączenia dwu takich jednostek w coś w rodzaju minikorwety o niezłym pancerzu i sporej sile ognia. Potem do dyspozycji są także bardziej zaawansowane maszyny. Nie będę pisał o klasycznych monstrach (ich najbardziej zaawansowany przedstawiciel to Dreadnought, choć po zainstalowaniu gigantycznego Siege Cannon także statek-matka staje się przerażającym przeciwnikiem), ciekawsze są chyba nowe pojazdy. Maszyny klasy Leech

WHO IS BARKING DOG?

Firma Barking Dog Studios dopiero wchodzi na rynek elektronicznej rozrywki. HOMEWORLD: CATACLYSM to pierwszy opracowany przez nią tytuł. Daj jednak Boże innym studiom developerskim takie debiuty! Jej plany na najbliższą przyszłość otoczone są jeszcze mgiełką tajemnicy, wiadomo jedynie, że pracuje nad COUNTERSTRIKE – dodatkiem do HALF-LIFE, którego coraz to nowsze wersje beta trafiają do Internetu. Pełna gra, wydana jako niezależny tytuł, będzie zaś tym, czym CATACLYSM jest dla HOMEWORLDA. Jak na nową firmę Barking Dog otrzymuje więc naprawdę imponujące zlecenia. Jednak nie powinno to dziwić – jej członkowie w przeszłości pracowali nad takimi grami jak np. INDEPENDENCE DAY, CROW 2: CITY OF ANGELS, MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES czy w końcu HOMEWORLD, HALF-LIFE i TEAM FORTRESS CLASSIC. Podejrzewam, że w przyszłości grupa ta jeszcze nie raz przyjemnie nas zaskoczy.

HOMEWORLD CATACLYSM

Pierwszy HOMEWORLD, stworzony przez firmę Relic Entertainment, był naprawdę genialny. Nad kontynuacją tego przeboju czuwa teraz zespół Barking Dog Studios. Zobaczmy, czy tym kolesiom udało się utrzymać wysoki poziom pierwowzoru.

potrafią przyssać się do kadłuba wroga i uszkodzić go lub opróżnić z surowców. Mimic wyposażono w emitery holograficzne, które upodabniają go do wybranych obcych maszyn, dwa połączone pojazdy potrafią symulować nawet fregaty jonowe. A co powiecie na korwetę-taran? Przednia część jej kadłuba została wzmocniona, dzięki czemu bezpośrednie uderzenie w pancerz przeciwnika nie powoduje zniszczeń. Oczywiście ze względu na stosunkowo niewielką manewrowość należy używać jej jedynie przeciwko większym jednostkom.

W Bestię można wcielić się w trybie multiplayer. HW zarzucano, iż obie strony konfliktu są zbyt podobne. Teraz Obcy dysponuje flotą dość odmienną od tego, z czym mamy kontakt na mostku Kuun-Leen, jego siły to zbieranina wszelkich maszyn, jakie był w stanie zasymilować po drodze: cała masa korwet, fregat czy też ciężkich jednostek wszystkich ras. Pojawi się także kilka starych maszyn.

Zadbano też o zwiększenie przejrzystości tego, co widzimy na ekranie. Poprzednio zidentyfikowanie niewielkich jednostek mogło sprawiać problem. Teraz natomiast można uaktywnić tzw. „Tactical Overview", w którym każdą maszynę otacza figura geometryczna, odpowiadająca danej klasie (np. myśliwce mają trójkąt, jego kolor to system identyfikacji swój/obcy).

W HW:C wprowadzono nowy rodzaj zasobów. Wcześniej produkcję statków ograniczały jedynie RU – Resource Units, odzwierciedlające substraty wydobywane z asteroidów. Teraz każda maszyna ma pewną liczę SU – Support Units, punktów kontroli, jakie trzeba wydać na ich sterowanie. Co prawda można (i trzeba!) zwiększać ich ilość, budując odpowiednie moduły kontroli na statku-matce, jednak w znacznym stopniu ograniczono w ten sposób rozmiary floty. Wolisz 30 myśliwców, czy jednego pancernika? Czasami trudno podjąć taką decyzję.

SZTUCZNA INTELIGENCJA?

Wydaje mi się, że w wypadku SI autorzy rzetelnie podeszli do tematu. Możemy wybrać jeden z pięciu poziomów inteligencji komputera. Na najniższym walka przypomina starcia z DUNE 2 – wróg przysyła kolejne fale wojaków, którzy w kolejce czekają na zniszczenie. Im wyżej, tym lepiej. Jeśli zaś ktoś uważa się za eksperta, powinien przygotować się na ataki „znikąd" – komputer będzie starał się rozproszyć nasze siły, wysyłał kolejne jednostki z różnych kierunków, staranniej także wybierze formacje czy zabezpieczy swe okręty flagowe. Z takim przeciwnikiem przyjemnie się potykać. A wydawać by się mogło, że w tego typu grze trudno o niespodzianki – w końcu w kosmosie widać wszystko jak na dłoni, teoretycznie nikt nie powinien zakraść się niepostrzeżenie, brak przecież lasów, dolin czy też wzgórz. Niby prawda, ale są asteroidy, pola minowe, urządzenia maskujące i inne gadżety, pozwalające zaskoczyć wroga.

Na zakończenie zostawiłem sobie ostatni rodzynek – oprawę dźwiękową. Nie o muzykę mi jednak chodzi, a o głosy pilotów poszczególnych jednostek. Podobnie jak rok temu, także i teraz mamy do czynienia z majstersztykiem. Powiedzcie zresztą sami – w ilu grach można PO GŁOSIE zidentyfikować rodzaj jednostki, z którą rozmawiamy? Zwiadowcy to spokojne, choć nieco zniecierpliwione kobiety. Za sterami myśliwców siedzą chłodni faceci, gotowi wypełnić każdy rozkaz. Natomiast załogi jednostek górniczych to nieco podstarzali piloci z wieloletnim stażem i setkami minut świetlnych na koncie. Przyznam, że zatkało mnie, gdy usłyszałem „Synku, mógłbyś powtórzyć ten rozkaz, bo chyba nie dosłyszałem"! Wbrew pozorom nie jest to ozdobnik, a całkiem przydatny element programu – od razu wiadomo, kto wpadł w tarapaty, gdzie należy jak najszybciej wysłać pomoc.

KATAKLIZM OPANOWANY

CATACLYSM to godna kontynuacja pierwszej części gry HOMEWORLD. Co prawda nie posiada cyferki „2" w tytule, wydaje mi się jednak, że z czystym sumieniem można to uznać za nowy produkt. Rok temu zastanawiałem się, czy sukces pierwszego HW przyniesie nam falę kosmicznych RTS-ów 3D. Nic takiego jednak nie nastąpiło, gra więc nadal stanowi klasę sama w sobie. I nadal trzyma się mocno – polecam.

Pooh

Sierra Studios
www.homeworld.sierra.com

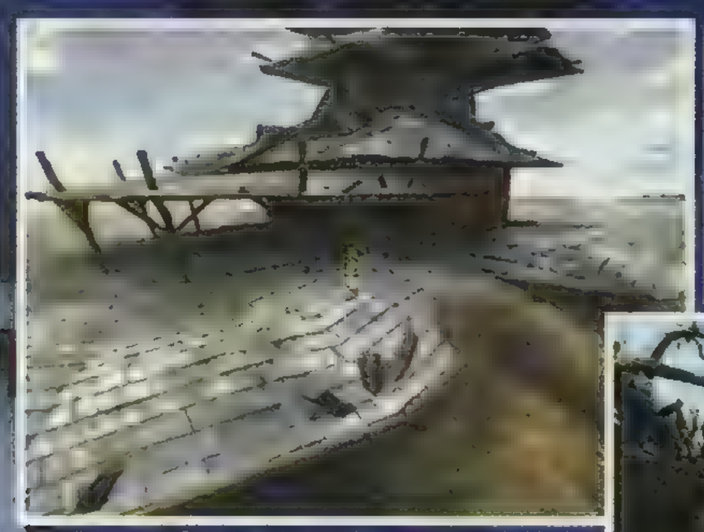
DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Aż dziw bierze, że młodych ludzi nie kręci mitologia grecka. Przecież tam wciąż się mordują, gwałcą, oblegają jakieś miasta, a bogowie są stronniczy... Czego chcieć więcej? Albo może lepiej spytać, co jest w takim razie nie tak? Może to trochę przez ten archaiczny język albo trudne do zapamiętania imiona bohaterów... Tak czy inaczej, oto pojawiła się gra, która jest idealnym pomostem pomiędzy nieco hermetyczną mitologią a twardymi realiami rzeczywistości. ODYSSEY: IN SEARCH FOR ULYSSES, rozważając kwestię tego, co działo się po wojnie trojańskiej, rzuca nas w świat boskich planów, fantastycznych stworzeń i sporej dawki greckich mitów, zachowując przy tym wszystkie zalety gry przygodowej – dalekiej od tzw. edukacyjnego zadęcia.

Bo chociaż ODYSSEY można by potraktować jako ściągę na lekcję polskiego, to tak naprawdę gra nie różni się zbytnio od WEHIKUŁU CZASU – i to zarówno pod względem charakteru rozgrywki, jak i ich technicznego zaplecza. Obie gry obsługuje bowiem ten sam engine, będący kolejnym krokiem w ewolucji etatowego silnika Cryo Interactive – czyli Omni3D. Akcję gry śledzimy za pomocą ruchomych kamer, które umieszczono w przeróżnych miejscach trochę na modłę ALONE IN THE DARK czy RESIDENT EVIL. Tła, choć całkowicie statyczne, są z reguły dość rozległe, toteż niemożliwym byłoby ukazanie ich w jednym kadrze. Dlatego też kamery zmieniają niekiedy swe nachylenie, aby w pewnym ograniczonym stopniu móc podążać za bohaterem. To naprawdę ciekawe rozwiązanie, gdyż dodaje ono rozgrywce trochę jakże potrzebnej tajemniczości. Poza tym zwykłe, płaskie jak stół tła nie obroniłyby się w tej grze same – ich wykonanie pozostawia nieco do życzenia, zwłaszcza że trójwymiarowe modele postaci wykonane zostały z dużą dbałością o szczegóły. Gra może działać w rozdzielczościach od 640x480, poprzez 800x600, aż do 1024x768, zaś w silniku ODYSSEY zaimplementowano opcję współpracy z akceleratorami trzeciego wymiaru. Dzięki tak szerokiej gamie opcji konfiguracyjnych całkiem przyjemnie można pograć już na sprzęcie klasy P166.

Ktoś mógłby mieć wrażenie, że ODYSSEY to kolejny produkt „z taśmy". Nie tak dawno ukazały się przecież DEVIL INSIDE i WEHIKUŁ CZASU, ledwie miesiąc temu recenzowaliśmy POMPEI, zaś w kolejce czekają już następne tytuły – TALES OF CHIVALRY, EGYPT 2 czy RICHNESS OF THE WORLD. Należy jednak pogodzić się wreszcie z myślą, że Cryo nie jest już tą małą, śmieszną firmą, która kiedyś stworzyła KGB (żeby nie było nieporozumień – chodzi o grę!). Teraz jest to wielki, europejski koncern, który skupia pod swymi skrzydłami wiele pomniejszych grup developerskich. Mimo to ktoś jednak czuwa tam nad tym, żeby kolejne wydawane przez te konsorcjum tytuły nie były do siebie nazbyt podobne. Tak właśnie udało się z ODYSSEY – gra ma swą tożsamość, klimat i charakter. Poza tym lada dzień trafi do polskich sklepów w jej pełni zlokalizowana wersja!



JAKO CELTYCKI RZEŹNIK...

Troja padła u stóp zwycięskich Greków, posąg Ateny został ukradziony, zaś Odyseusz udał się na swoją wieloletnią tułaczkę. To ostatnie nie jest jednak pewne. W Itace królowa Penelopa, jego zrozpaczona małżonka, odchodziła od zmysłów – dręczona wątpliwościami i wieloma krążącymi plotkami o jego losie. Wiadomo, że wielu potężnym osobistościom zależało na tym, aby Odys nigdy nie powrócił na swój tron. Dlatego Penelopa zdecydowała się poprosić o pomoc niejakiego Heryseusza, wieloletniego przyjaciela swego męża, aby ten udał się na poszukiwania króla... Taki to już Twój los, Heryseuszu ;) Wprawdzie oblężenie Troi przeczekałeś bezpiecznie w Itace, teraz jednak musisz przygotować swą zakurzoną łódź do długiej drogi. Kto wie, gdzie odnajdziesz swego przyjaciela?

Trzeba przyznać, że dawno nie było już w grze Cryo tak wyrazistej kreacji głównego bohatera. Heryseusz jest postacią niezwykle złożoną – z jednej strony pozostaje wierny rozkazom swej królowej, trzeba jednak pamiętać, że ciąży też na nim podejrzenie (niesłuszne przecież!) o morderstwo. Powiem Wam tyle, że kierowanie losami tego przyjaciela Odysa to prawdziwa przyjemność. Facet potrafi doskonale blefować, ma prawdziwy dar krasomówczy, zaś kiedy trzeba – potrafi też przeciwnikowi efektownie zlutować poroże. U niektórych pewne zastrzeżenia może jednak budzić jego wygląd.

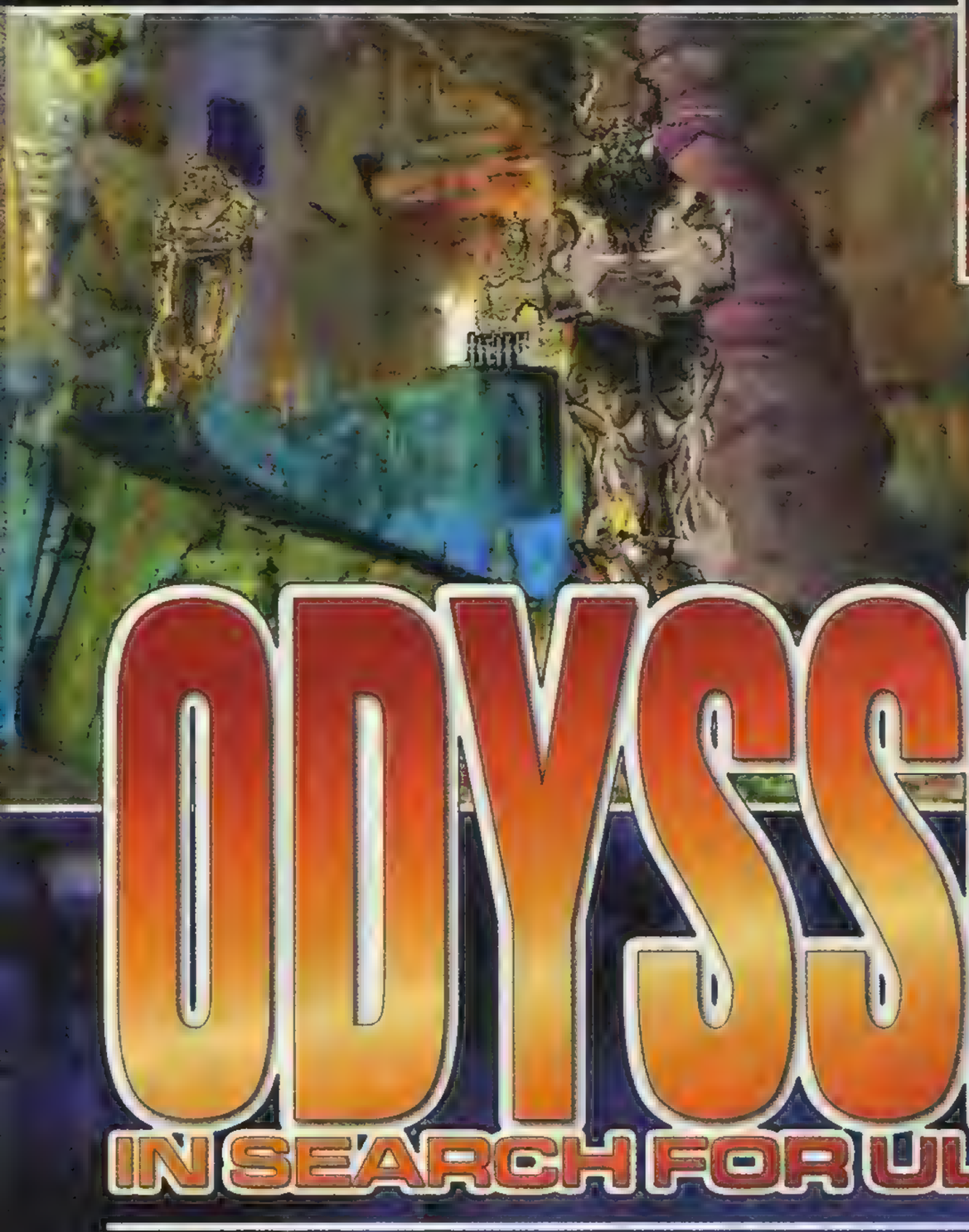
Ten wielki, wytatuowany celtycki (?– przyp. red.) wojownik nie musi podobać się każdemu. Powierzchowność bohatera to jednak sprawa umowna, na którą nie należy zwracać zbytniej uwagi. Przecież w grze przygodowej liczą się przede wszystkim: trzymający się kupy scenariusz i ciekawe zagadki.

DZIEŁO SCENARZYSTY

Występujące tu zadania są bardzo zróżnicowane, toteż gra rzadko kiedy staje się nudna. Stosunkowo mało jest sztucznych wydłużeń akcji, tak wszak typowych dla gier przygodowych – mam tu na myśli mozolne ustawianie elementów wielkich układanek itp. Czasem trzeba z kimś porozmawiać, czasem należy udawać kogoś innego niż się jest, niekiedy przyda się także użycie siły fizycznej. W ODYSSEY gracz dostaje bardzo dużą swobodę działania. Scenariusz skonstruowany został w ten sposób, że nawet w sytuacjach, z których i tak istnieje tylko jedno wyjście, nie odnosimy wrażenia, że ktoś ciągnie nas za rękę. Cieszą też zdarzenia zupełnie niezwiązane z głównym nurtem fabuły. W jednym z początkowych momentów gry możemy skorzystać z usług prostytutki – nie daje to absolutnie nic, ale istnieje taka możliwość. Jak na grę przygodową akcja jest tu bardzo szybka i obfituje w wiele zwrotów, które naprawdę zapierają dech w piersiach. W jednej chwili jesteś na audiencji u kierownika, moment później jest już kilka trupów, a Ty siedzisz sobie w lokalnym więzieniu, chociaż naprawdę niewiele zdążyłeś jeszcze zrobić (o wyciągnięciu miecza nawet nie wspominam).

I tak jest przez cały czas, zaś do-

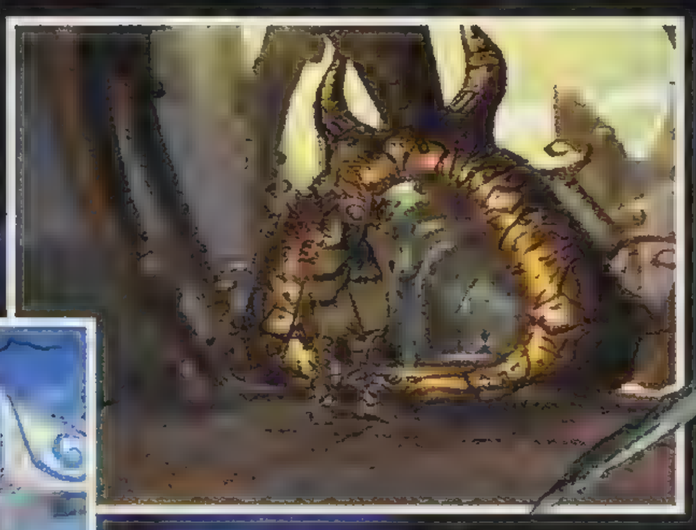
ODYSSEY
IN SEARCH FOR ULYSSES

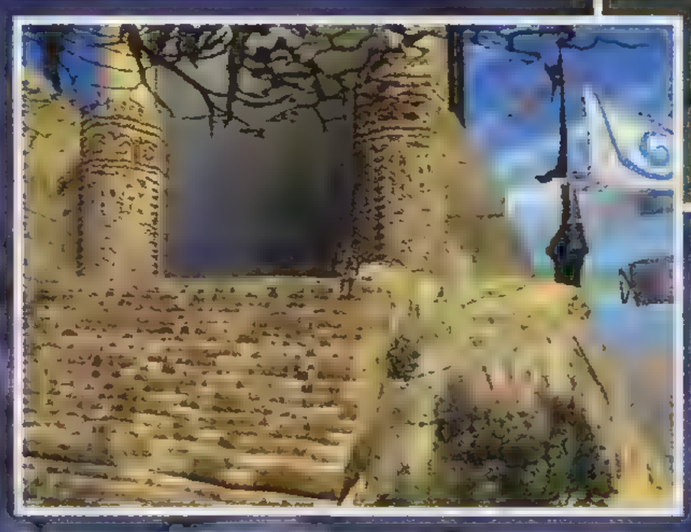


Goście z Cryo są niezmordowani. Na ich warsztat tym razem trafiła „Odyseja" Homera – gościa uznawanego za bodaj jedynego liczącego się „człowieka pióra", jaki pojawił się w historii ludzkości. Teraz Francuzi wszystko to przerobią na gry...

Efekt delikatnego zamglenia obrazu przywodzi na myśl klimat snu albo bajki. I tak właśnie być powinno.

W końcu „Odyseja" to basń... i to jaka! Baśniowe są zarówno wydarzenia, jak i pojawiające się niekiedy stwory. Albowiem poza postaciami niezależnymi (których jest bardzo, ale to bardzo dużo!) w ODYSSEY spotkasz także i istoty żywcem wzięte z kart dzieła Homera. Już po kilku pierwszych zwrotach akcji przyjdzie Ci odwiedzić świątynię boga wiatru, potem zaś nadchodzi czas na Posejdona, Cerbera i wielu, wielu innych. W świat Heryseusza ingerować będą również bogowie, którzy tak naprawdę nie różnią się – przynajmniej w greckiej mitologii – od ludzi. Mają więc swe sympatie i antypatie, są stronniczy i dość szybko się obrażają. Zatem przy kontaktach z nimi lepiej uważać!





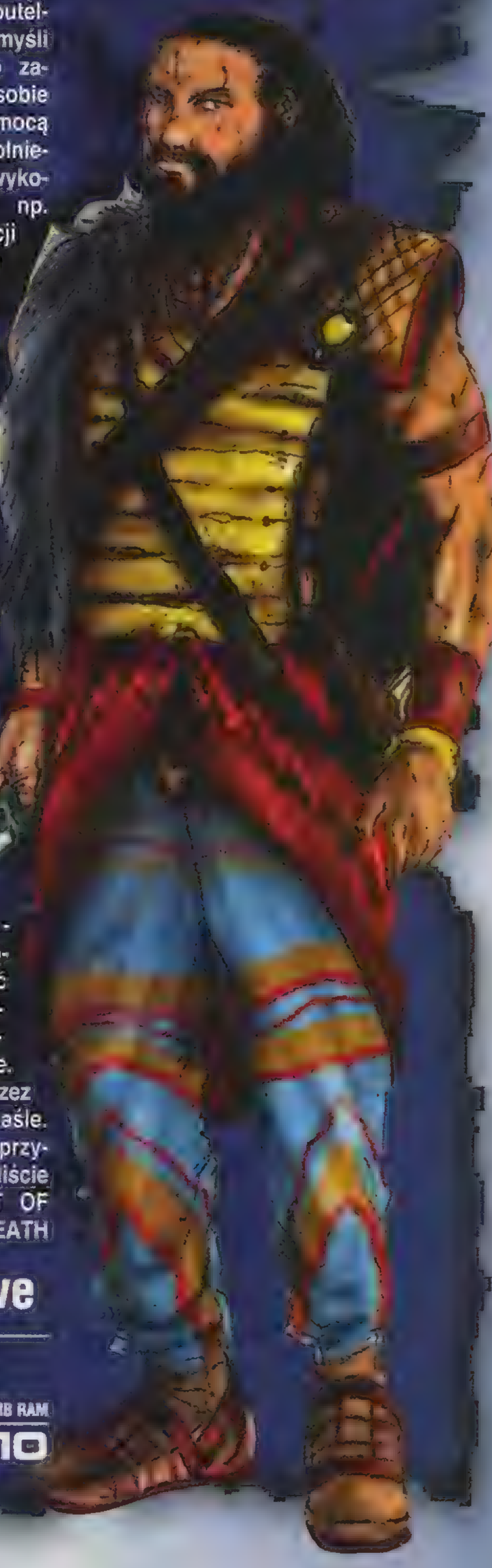
DYMIĆ BEZ OGNIA!

Tym, co przeszkadza w grze, jest fakt, że jest ona (o, zgrozo!) raczej łatwa. Zagadki skonstruowane zostały tak logicznie, że nietrudno rozwikłać tok myślenia autorów poszukiwań króla Itaki. Przedmiotów używamy z reguły zgodnie z ich przeznaczeniem. Wiadomo, że mając w plecaku butelkę wina, pomyśli się raczej o zaskarbieniu sobie za jej pomocą przyjaźni żołnierza, aniżeli o wykorzystaniu np. w produkcji środka owadobójczego. Poważniejszych problemów dostarczały mi już raczej łamigłówki o charakterze czysto logicznym, jednakże nie spotkałem ich na mojej drodze zbyt wiele. Można jednak na to spojrzeć z innej strony. Dzięki temu, że gra się tak łatwo i przyjemnie, frajda z zabawy jest bardziej zintensyfikowana, choć na pewno znacznie krótsza. Nie zrozumcie mnie jednak źle. Nie liczcie na to, że przez cały czas będzie szło jak po maśle. Jeżeli jednak macie wprawę w przygodówkach (czytaj: przeszliście MANIAC MANSION, SECRET OF THE MONKEY ISLAND, BENEATH A STEEL SKY czy REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER), to nie liczcie na problemy z załatwieniem ODYSEI.

EN DIRECTO

Może w ogólnym zestawieniu wydawanych ostatnio tytułów ODYSSEY nie plasuje się w ścisłej czołówce, jednakże z całą pewnością jest to gra warta bliższego poznania. Do czasu ukazania się na PC ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, IN COLD BLOOD czy RESIDENT EVIL 3, na pewno warto zagrać. Poza tym ODYSSEY to dobry sposób na powtórkę z zakresu greckich przekazów starożytnych. W końcu sezon szkolny jest już w pełni.

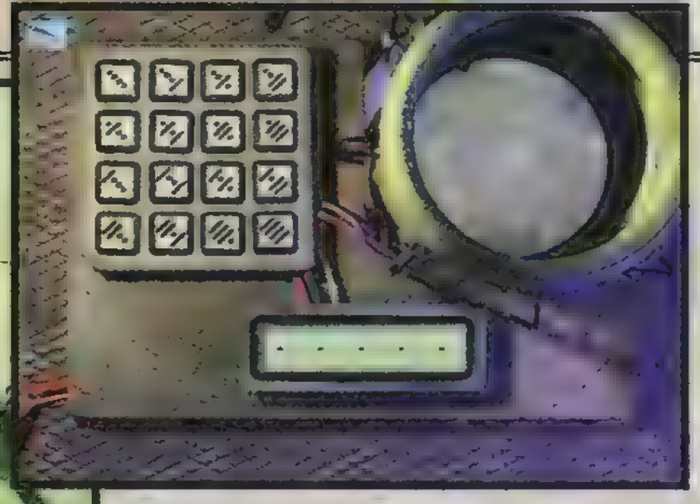
Asmodeus von Dirt

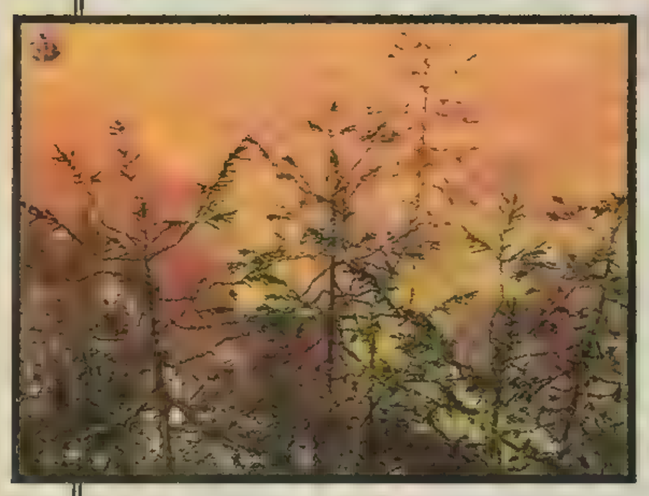


Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – LADA CHWILA
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



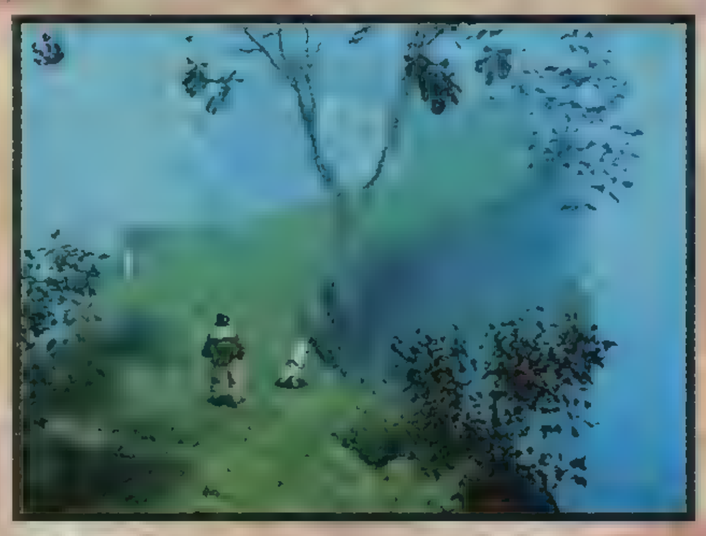


AGHARTA PL

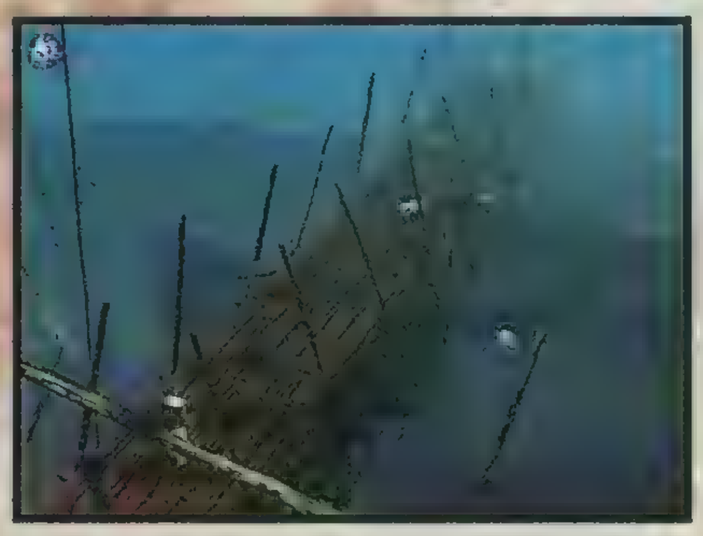
Takie gry sprawiają, że spędzam przy komputerze kilka ładnych wieczorów. Dlaczego? Ponieważ jak bardzo łapczywa pijawka działa na mnie ich dobry i tajemniczy klimat! Fabuła AGHARTY jest bardzo ciekawa. Oto wcielamy w pewnego bardzo śmiałego pilota, któremu przez cały czas będzie towarzyszył bardzo miły piesek o imieniu Murphy. A teraz do sedna.

W Tokio wydarzyło się wielkie trzęsienie ziemi. W kilka dni po tym siedziałem w hangarze i rozmyślałem nad tym, czy aby jeszcze raz nie przemalować swojego samolotu. W pewnej chwili moją uwagę zwróciła jakaś młoda kobieta. Oczywiście potrzebowała pomocy. Dobrze trafiła. Opowiedziała mi następującą historię. Jej ojciec brał udział w ekspedycji na biegun północny i zaginął. Wszystko wskazywało na to, że nie żyje. Jednak po kilku tygodniach moja panienka odebrała sygnał radiowy. Nie był on za bardzo zrozumiały, ale jednak dziewczyna upewniła się, że jej ojciec żyje. Dlatego właśnie przyszła tutaj, aby zorganizować wyprawę, która ma na celu uratowanie ojca. Jako że z pieniędzmi krucho, a roboty praktycznie żadnej, więc nad czym się tu zastanawiać. Przyjąłem to zlecenie! Poleciałem na miejsce, gdzie ostatni raz widziana była ekspedycja. Kiedy zostałem otoczony przez gęstą mgłę, doszedłem do wniosku, że była to wielka pomyłka i chciałem wracać do domu. Niestety, silnik zgasł i mój samolot zaczął spadać. Tuż przed rozbiciem udało mi się opuścić jego pokład, a wraz ze mną wyskoczył Murphy. Jednak, co dalej? Jestem na nieznanym mi terenie... Nie ma co płakać, trzeba się otrząsnąć i ruszyć w drogę!

W grze pt. AGHARTA naszym głównym zadaniem jest wyjaśnienie tajemniczego zaginięcia profesora. Nie będzie to zadanie proste, gdyż ta gra nie jest tylko i wyłącznie przygodówką, w której będziemy zbierać przedmioty i przełączać różne dźwignie. Sprawę komplikuje fakt, że na drodze często stają nam dziwne zmutowane stworzenia, które będziemy musieli pokonać za pomocą trzech broni (m.in. kamieni:)



Uwaga! Jeśli te miłe stworzonka zadadzą nam o kilka ciosów za dużo, to niestety, zginiemy. Mogą nas także doprowadzić do takiego stanu, że będziemy kuleć! Jednak to, że dodano tu elementy zręcznościowe, wcale nie oznacza, że nie trzeba będzie główkować! Ależ skądże znowu! Będzie wiele zagadek, nad którymi trzeba spędzić trochę czasu. Gra toczy się w wielu lokacjach. Nie zdziwcie się, że nie wszystkie będą pasowały do siebie. To jest ta cecha gry, która nadaje jej niesamowitej tajemniczości. Na początku wspomniałem o naszym miłym towarzyszu. Otóż będzie on na pewno pomocny podczas walki z różnymi dziwadłami, gdyż te boją się jego. Murphy będzie również bardzo skory do pomocy przy odnajdywaniu niektórych przedmiotów. Żeby było zabawniej i bardziej realistycznie, możemy pieskowi wydawać różne polecenia, takie jak: do nogi, szukaj, siad czy baw się. Prawdę mówiąc, uważam takiego towarzysza za bardzo miły dodatek do gry. Warto wspomnieć, że warunki atmosferyczne, a także pory dnia zmieniają się przez cały czas! A jakby tego było mało, fabuła nie jest liniowa!



Wspaniałego klimatu nadaje AGHARCIE muzyka. A skoro już jestem przy dźwięku, to muszę koniecznie zaznaczyć, że ta gra została spolszczona przez firmę Topware. Jak im to wyszło? Naprawdę świetnie!!! Głos bohatera bardzo dobrze pasuje do jego postaci. Zresztą ja osobiście już się przyzwyczaiłem, że Topware raczej nie odwala fuszerki i lokalizacje są na bardzo przyzwoitym poziomie. A co poza tym? Oczywiście słychać odgłosy zwierząt, szczekanie psa, odgłosy wody. Absolutnie nie ma się do czego przyczepić! A jeśli chodzi o grafikę, to również muszę przyznać, że bardzo mi się podoba i nie widzę potrzeby dalszych komentarzy. Po prostu jest spoko!

No cóż. Przyszedł czas na podsumowanie. Grafika jak trzeba, dźwięki jak trzeba, spolszczona, przyjemna... no i na kilka wieczorów. Sądzę, że ocena 6/10 nie będzie krzywdząca. Osobiście polecam ten produkt! Aha, bardzo mi się podoba instrukcja załączona do gry! Co w niej jest? Przekonajcie się sami!

Murmur

Aniware
www.agharta.com

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Przecieki

Urządzenia wszystkich krajów łączcie się!*

*Wyjasnienia w tekście

cd. ze str. 104

Sorki za zamieszanie, że Przecieki w takim miejscu, ale był to ostatni wolny kawałek papieru w numerze do łyknięcia. Mam nadzieję, że z większości zarzutów już chyba się autorzy wybronili, a wszystkim niecierpliwym polecam lekturę rozbudowanego (czytaj: na serio) imadła do DIABLO 2 w tym i kolejnym numerze. Nadal będę zbierał Wasze głosy i opinie o naszej pracy i w miarę możliwości za miesiąc zrobimy dogrywkę.

● **Bill przegrał**

Właśnie wysępiłem (a właściwie wySEMPiłem) nowego nSSa i doszedłem do następujących wniosków w sprawie październikowych przecieków:

1) Będą pękać w szwach z powodu bluzgów/listów/tym podobnych, dotyczących działalności naszego kochanego Billa Gatesa (tm).

2) Będą pękać w szwach z powodu bluzgów/listów/tym podobnych dotyczących recenzji DIABLO 2. (Której to gry ocena, jest moim zdaniem słuszna, czego nie można powiedzieć o paru innych z #82). To tyle. Życzę powodzenia w czytaniu tych 4 325 mejli, które jeszcze zostały do przeczytania – sEMp

W turnieju popularności DIABLO 2 vs. Bill G. ten drugi został potraktowany żurem, a DIABLO ludzie wzięli na serio.

● **Kto chce więcej „Matrixa"**

Cześć :))))) Mam do was kilka spraw.

1. Wydajcie gazetę z CD–kami, proszę! Nie musicie zaraz dawać dwóch płyt, pełnej wersji i kosztować 16 zetów. Przecież możecie dawać jedną płytkę co miesiąc i kosztować 10–12 zł.

2. Druga sprawa dotyczy plecaka. Zróbcie coś, co wygląda bardziej plecakowato niż to trójkątne coś. Nie twierdzę, że torba nie jest fajna, wręcz przeciwnie, jest cooooollllll, no ale...

3. Dajcie dział poświęcony „Matrixowi"! Macie „X–files", a o moim ukochanym filmiku były tylko 2 (słownie – dwa) artykuły.

4. Czwarta sprawa: zróbcie więcej luzackich działów, bo supery nie wystarczają :))) – (Matrixo–maniak) Lizard

PS Tego listu nie ma, a wy go wcale nie czytaliście.

Plecaki schodzą jak ciepłe bułeczki, bo teraz moda taka, że ludzie kupują „trójkątniaka". Co do filmów to przymierzamy się do kilku ruchów „w tym temacie". I żeby jeszcze raz przypomnieć – wkrótce wchodzi na ekrany „Romeo Must Die" – który może zdetronizować „Matrixa".

● **Ankieta**

Cześć!!! Jesteś redaktorem naczelnym, więc najlepiej odpowiesz na moje pytanie. Ponad rok temu, gdy Emil był naczelnym, została wydrukowana ankieta, którą wysłałem, i zastanawiam się, dlaczego wyniki nie zostały jeszcze ogłoszone. Pamięć zawiodła, a może lenistwo albo jaki inny spisek byłego naczelnego, który być może zabrał wyniki ze sobą. Co się stało i dlaczego? – Tomasz

Z grubsza było tak, że kiedy były wyniki ankiety, to czas był „lekko burzliwy" i nie sprzyjał, a jak się wszystko wyprostowało, to ankieta była już dość starawa. Wola ludu – jeśli chcecie wyników, to nie ma sprawy, tylko w których kategoriach, bo sprzęt np. już jest całkiem nie na czasie.

● **Wolna kolumna**

Co trzeba zrobić, aby np. mój tekst znalazł się w wolnej kolumnie i czy jak wyślę jakiś rysunek pocztą, to wy go wydrukujecie? To tyle jak na razie.

Pozdrawiam – Piccalo

Kryterium jest proste jak konstrukcja cepa – Ty piszesz ciekawy i na poziomie tekst, Hunter to czyta i kwalifikujemy do druku lub nie. Potem pozostaje jeszcze sprawa kolejki, która się już powolutku ustawia. Co do rysunków jest podobnie, tyle że proces kwalifikacyjny odbywa się na moim (Pegaza) biurku.

● **Oryginał, a się wiesza**

Drogi Pegazie! Niedawno rozpisywaliście się na temat piractwa. Jednym z dobrych argumentów kupowania był fakt, iż piraty mogą nie chodzić itp., itd. Otóż zakupiłem parę dni temu 4 gry w „Wirtualnym świecie". Były one w promocji, ponieważ są stare (ale jare: MDK, INTERSTATE `76, CARMAGEDDON oraz MECHWARIOR 2). Zapłaciłem 29 zł + 5 zł kosztów przesyłki. Zmierzam do tego, iż gra MDK wiesza się przy ładowaniu pierwszego levelu. Cały czas. Wiem, że nie jesteście biurem zażaleń, ale czy w całym Necie panuje taki syf??? Przecież to uznana firma, którą reklamujecie... Mało tego – wysłałem do tej firmy maila i od 3 dni jeszcze nie dostałem odpowiedzi... Pegaz! Jakbym chciał, żeby gra mi się wieszała, to kupiłbym nowość na X–lecia. Za 20 zyli... Proszę, porusz kiedyś ten problem, bo czuję, że nie tylko mnie tak zrobili. A, i jeszcze coś: Czy mogę im jakoś zaszkodzić w sposób prawny? Dzięki za uwagę. Pozdrawiam – Żwiro z Zambrowa

Nieczęsto trafiają do mnie takie zażalenia, więc trudno mi odpowiedzieć, czy jest to zjawisko aż tak masowe, jak próbujesz to przedstawić – osobiście nie sądzę. Generalnie, jak coś nie chodzi, to trzeba reklamować to w miejscu zakupu (tu się objawia wyższość stałych punktów sprzedaży nad straganami przenośnymi). Jeśli takie przypadki przytrafiają się Wam częściej, piszcie. Jeśli pojawi się jakaś prawidłowość w ich występowaniu, to powrócimy do tematu.

● **Grzbiety wracają???**

Hej! Moim skromnym zdaniem powinniście:

– zrezygnować z plakatów na rzecz „grzbietów" – estetyka i w ogóle;

Co do grzbietów to może rzeczywiście do nich wrócimy... tym bardziej, że plakaty chyba się przejadły.

– ograniczyć wypowiedzi Bergera – co za dużo, to niezdrowo, a poza tym za bardzo odbiega od tematu nSS;

Na Bergera to mało kto podnosi rękę – czyżby Ci rozum odjęło??? Co Ty chcesz od człowieka, tak ciekawych tekstów byle gdzie nie znajdziesz.

– (...) dlaczego w dziale sprzętowym jest tylko jeden rodzaj obrazka w górnym rogu – kiedyś było ich więcej;

Hardware czeka zmiana wyglądu – cierpliwości.

– ujawnić szczegóły rozpadu starego składu;

Po pierwsze to którego „starego", bo było już ich kilka. Potem przychodzili nowi, na których wieszano psy, a jak odchodzili, to i po nich płakano. A zresztą, czy naprawdę uważasz za konieczne, żebym obsmarował błotem parę „szanowanych" osób – nie wydaje mi się to konieczne.

– co z powrotem do starej nazwy?

A po co?

– kiedy następne Kompendium?

Eeee... a ktoś na to jeszcze czeka :)

To tyle. Pozdrawiam, wierny czytelnik i fan – ZÓŁW OBSERWATOR

PS Pod żadnym pozorem nie zmieniajcie KGB!!!

Ops! Właśnie zmieniliśmy trochę KGB, mam nadzieję, że udało się nieco uspokoić ten bałaganiarski układ, gdzie każdy dział pamiętał inne czasy :)

● **Aurora, a pokój na Ziemi**

Czemu umieszczacie fake'i!!! W jakimś z poprzednich numerów był artykuł o Aurorze (nowy samolot szpiegowski USA). Zamieściliście ewidentnie sfałszowane zdjęcie cienia tankującej Aurory w asyście myśliwców (bodajże F–16, nie pamiętam). Czy sami tego nie widzicie?!? Każdy debilny lamus, by to zauważył! – Tadeusz Kozłowski

W sprawie Aurory, wyraźnie zaznaczyłem, że BYĆ MOŻE jest taki samolot, i że wiele poszlak na to WSKAZUJE, ale nie ma żadnych kategorycznych DOWODÓW. Jeśli więc ktoś widzi jakiś cień na zdjęciu, ma do tego prawo – wszystkie dane oparte są na poszlakach, których nie potwierdza żadne oficjalne źródło wojskowe – Yossa

● **Hajda na Yossę**

W recenzji gry ICEWIND DALE w numerze NSS'82 dostrzegłem rażące błędy. Nie wiem, czy Yossa w ogóle grał w BALDUR'S GATE, czy też całkowicie zapomniał o tej grze, bo porównując ID do BG dopuścił się tak kardynalnych występków. Pisze o wstrzymywaniu akcji (pauza) podczas rozporządzania ekwipunkiem. Otóż w BG nie ma możliwości zastosowania pauzy, gdy grzebie się w plecaku!

Yossa – Pogrywałem sobie w tzw. „betę angielskojęzyczną" BALDURA, niedostępną w publicznym obrocie. Była to wersja, (uwaga!) przygotowana do TŁUMACZENIA dla dystrybutorów w poszczególnych krajach, i tam ta możliwość istnieje. Sprawdzałem to specjalnie jeszcze raz przed rozpoczęciem pisania recki ID.

Druga wpadka to związek awansu na kolejny poziom z żywotnością bohaterów. Otóż w tej sferze rozgrywki nie zaszły żadne zmiany!

Ze stylu pisania recenzji i znajomości tematu wnioskuje, że ten „pismak" to jakiś niedoświadczony nastolatek, który jakimś cudem dostał posadę w tak szanowanej przeze mnie gazecie, jaką jest NSS. Pozdrowienia – Radek z Kedzierzyna–Kozla

Yossa – patrz uwagi powyżej – w mojej wersji BALDURA nie było tego przycisku, i musiałem próbować awansu postaci po kilkanaście razy, zanim osiągnąłem zadowalający rezultat. Ja wiem, że wersja gry nie jest żadnym tłumaczeniem, ale (jak rozumiem) Twoje zastrzeżenia wynikają głownie z różnic pomiędzy poszczególnymi wersjami gry, nie zaś nieznajomości tematu.

Pegaz Ass – Ze swej strony dodam, że Yossę można podejrzewać o wszystko, tylko nie o to, że jest a) niedoświadczony, b) że jest nastolatkiem :)

● **Microsoft ma 25 lat!!! (informacja prasowa)**

Od DOS–u do .NET–u – Microsoft świętuje 25 lat innowacyjnego oprogramowania. 20.000 pracowników zebrało się w Safeco Field, aby spojrzeć w przyszłość.

5 września 2000 r. w Redmond – Bill Gates, przewodniczący Rady Nadzorczej Microsoftu i główny architekt oprogramowania, oraz Steve Ballmer, prezes i dyrektor generalny firmy, zaapelowali do pracowników Microsoftu o to, by przyszłe 25 lat było jeszcze bardziej innowacyjne i ekscytujące niż ubiegłe ćwierćwiecze. Na ogólnofirmowym jubileuszu w Safeco Field, Gates i Ballmer omówili przełomowe wydarzenia w historii firmy i całej branży, a także nakreślili wizję i cele Microsoftu na przyszłość.

„Wszyscy jesteśmy zdumieni, jak daleko zaszła ta branża. Jednak, jeśli pomyśleć o tym, co będzie możliwe za 25 lat, to dopiero zaczęliśmy" – powiedział Gates. „W roku 1975 Paul Allen i ja dostrzegliśmy możliwość przekształcenia komputera osobistego, jakim bawili się hobbyści, w urządzenie mające zrewolucjonizować świat. W ciągu 25 lat dokonaliśmy wielu rzeczy uważanych za niemożliwe i obaliliśmy wszystkie mity związane z możliwościami komputerów osobistych. Jednak najlepsze dopiero przed nami. Jestem pewien, że przy naszych 50. urodzinach będziemy mogli wspominać jeszcze bardziej imponujące dokonania. Mamy ludzi i umiejętności potrzebne do zrealizowania tego celu i podchodzimy dzisiaj do technologii z taką samą pasją, jak kiedyś, w roku 1975".

Ballmer wtórował temu wyzwaniu. „Patrząc w przyszłość, musimy zrealizować wizję Microsoft(r) .NET, co jest jak dotąd naszą największą szansą. .NET zmieni branżę komputerową w równie wielkim stopniu, jak wszelkie dokonania od początku generacji komputerów osobistych" – powiedział. „W ciągu najbliższych kilku lat nasza praca będzie polegała na tworzeniu i wdrażaniu platformy .NET. Dysponujemy jednak jasnymi planami, niezrównaną linią produktów, fantastycznymi liderami i niezwykłymi pracownikami. To właśnie nasi pracownicy – pracujący z pełnym zaangażowaniem, tworzący przełomowe innowacje i rewolucyjne oprogramowanie – zapewnią realizację tej wizji".

Microsoft .NET to nowa platforma, interfejs użytkownika i zestaw zaawansowanych usług oprogramowania, które sprawią, że wszystkie urządzenia będą ze sobą współpracowały i łączyły się bez problemów. Dzięki temu praca w Internecie i komunikacja staną się łatwiejsze, bardziej spersonalizowane i bardziej produktywne – zarówno dla przedsiębiorstw, jak i klientów indywidualnych.

Firma Microsoft została założona w roku 1975. Zatrudniała wówczas trzech pracowników, a jej przychody w pierwszym roku istnienia wyniosły 16.005 USD. Microsoft jest obecnie największą na świecie firmą produkującą oprogramowanie. Zatrudnia 39 904 pracowników na całym świecie, a jego przychody wynoszą 22,96 miliarda USD.

Kto by pomyślał, że to już 25 lat w służbie ludzkości... Grunt to mieć dobry humor, tłuc kasę i odpowiednimi słowami zagrzewać pracowników do boju, by sprawić: „że wszystkie urządzenia będą ze sobą współpracowały i łączyły się bez problemów". Czego sobie i wszystkim na świecie życzę.

CARMAGEDDON, jedno z wielkich dzieł szatana, powraca na Ziemię w glorii i chwale, aby zasiać strach w sercach sprawiedliwych, a słabych zniewolić i skierować na złą drogę. Jeżeli nigdy dotąd nie miałeś styczności z jego dwoma młodszymi braćmi, to jest to ostatnia chwila, żeby się jeszcze wycofać, zanim zgnilizna zalęgnie się w Twoim sercu, a katecheta skreśli Cię z listy uczestniczących na lekcjach religii. O ile ustalając budżet, masz na uwadze fundusze ze strony dziadków i nadal chcesz w ten sposób planować swoje przychody – przerzuć kartkę na drugą stronę. Jeszcze tu jesteś? No dobra, ale pamiętaj, że sam tego chciałeś! Wkroczyłeś do krainy ciemności, odtąd nic już nie będzie takie jak przedtem. Bowiem nikt ani nic, co jest na tym świecie, nie mogło Cię przygotować na to, co tutaj zobaczysz. Od tej pory przysługuje Ci miejsce wśród marginesu społecznego, to jest wśród wszelkiej maści degeneratów, zboczeńców i morderców – przeszłych, przyszłych albo aktualnie urzędujących. Upewnij się jeszcze, czy masz pod ręką kawałek szmaty do przecierania monitora ze ściekającej breji i papierowe torby na „zwroty". Masz? To ruszaj w drogę i... nie daj się zabić!

MACHINA ZAGŁADY

Narzędziem zbrodni w trzeciej części CARMAGEDDONU niezmiennie jest samochód. Zresztą nie przez przypadek znalazł się on w tej serii. Jakich bowiem najwięcej mamy wypadków na drogach? Samochodowych! W jakich wypadkach jest najwięcej rannych? Samochodowych! Wreszcie, w jakich wypadkach ginie najwięcej osób? Powiedzmy to wszyscy razem – SAMOCHODOWYCH!!! I te właśnie statystyki mają swe bezpośrednie przełożenie w grze. Banda maniaków siedzących za kierownicami swoich bolidów stanowi największe zagrożenie dla życia całego miasta. Jest ono tym większe, że wśród nich jesteś Ty, Graczu, ze swoją niepohamowaną żądzą mordu.

Dla takich właśnie degeneratów autorzy gry CARMAGEDDON TDR 2000 przygotowali przepiękne, tętniące życiem areny. Wybór ofiar jest bardzo duży: od ludzi, zombich i robotów poczynając (zależnie od wersji gry – patrz ramka), a na masie najprzeróżniejszych zwierząt kończąc. Sposób ich zejścia ze świata zależy wyłącznie od Twojej pomysłowości. Można ich przejeżdżać klasycznie, tj. pobierając jak należy na maskę, ale można też dokonać tej samej sztuki w bardziej wyrafinowany sposób. Im ciekawsze i nowatorskie będzie to rozwiązanie, tym większa nagroda będzie na Ciebie czekała. Najlepiej punktowane są, tak jak w poprzednich częściach, masowe zgony. Spory bonus przyznawany jest również za wykorzystanie ruchomych elementów otoczenia, jak np. kamienie, przewrócone latarnie czy ławki w parku. Niestety, jak się zdążysz zapewne zorientować, niektórzy przechodnie są dość szybcy, co wielokrotnie mogłoby Ci zepsuć całą zabawę, lecz i o tym pomyśleli twórcy. Dzięki możliwości otworzenia w kluczowym momencie drzwi samochodu pole rażenia znacznie wzrasta, co w wielu przypadkach niweluje fakt dużej zwrotności pieszych.

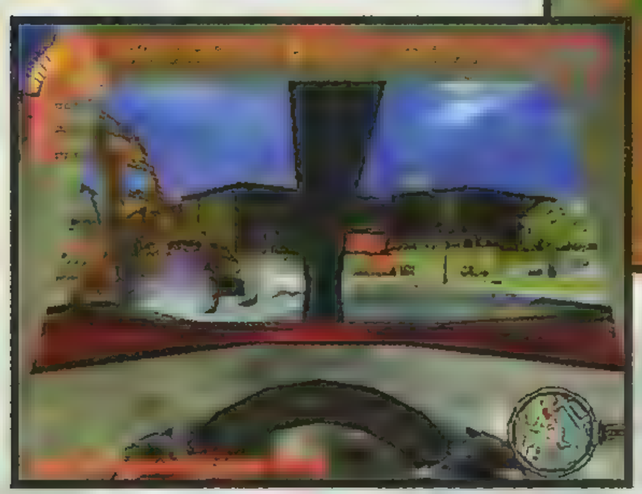
Nie o suchym chlebie jednak człowiek żyje. Piesi, pieszymi, ale nie tylko oni przecież poruszają się po mieście. Zmotoryzowani to kolejna ofiara diabolicznych żądzy. Z tymi jednak sprawa jest o niebo trudniejsza (szczególnie jeśli chodzi o pojazdy konkurencji). Jak na złość te ich samochody są całkiem wytrzymałe i nie dają się tak łatwo rozwalić. Jednak tutaj również możemy liczyć na autorów tego (nie)smacznego widowiska. Cała masa sprzętu – pod postacią power–upów do podjęcia wprost z ulicy, a wśród nich przeróżnego typu dopalacze, pancerze, ale także i broń – pomaga w nawiązaniu skutecznej walki ze zmotoryzowanymi. Oczywiście tych samych gadżetów możesz wedle uznania używać na zwykłych pieszych, a wtedy gwarantuję, że efekty są naprawdę widowiskowe (polecam miotacz ognia – nastraja świątecznie!?).

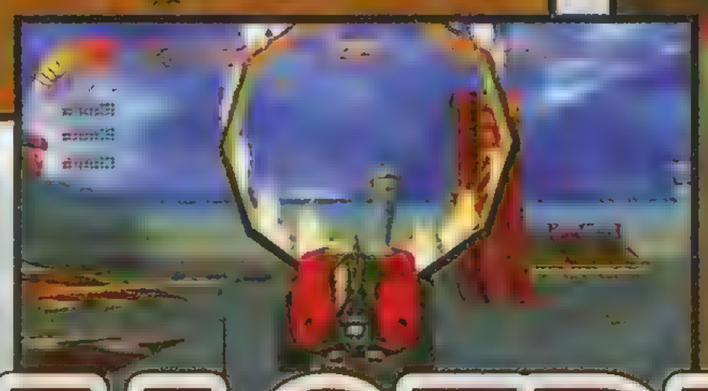
BABCIU! I PO CO TO WSZYSTKO?

Wypady na miasto, po świeże mięso, nie stanowią jednak sedna zabawy. Aby całość nie wyglądała bezsensownie i nie znudziła się za szybko, autorzy nadali swojemu dziełu formę wyścigów – ze startem, metą i uciekającym czasem. Jest to poniekąd zasłona dymna – nie ważne, kto pierwszy zamelduje się na mecie, aczkolwiek w pewnym stopniu ustawia rozgrywkę, wymuszając ukończenie wyścigu w granicach założonego maksymalnego czasu przejazdu. Niestety, jego niewielka ilość dość skutecznie podcina skrzydła zabawie, nie pozwalając na zbyt długie wycieczki poza wyznaczoną trasę – np. w celu urządzenia polowania na „ukochanych" sąsiadów. Z doświadczenia natomiast wynika, że największe skupiska ludzkie (np. sklepy pełne kupujących) występują nieco dalej od głównej trasy przejazdu. Ale dla chcącego nie ma nic trudnego. Wystarczy dobrze zapoznać się z mapą, a w wtedy z pewnością wystarczy sekund na zabawę (a nie tylko o pracy człowiek myśli).

Mamy tu dwa rodzaje poziomów. Pierwszy to wyścig, gdzie w określonym czasie musimy przejechać kilka (najczęściej 5) kółek, meldując się w kolejności w wyznaczonych punktach kontrolnych. Są to poziomy, gdzie startujemy z całą stawką pojazdów kierowanych przez komputer – przez cały czas będą się one starały maksymalnie utrudnić nam przejazd. Jednocześnie jest to jedyna okazja pozyskania nowego pojazdu. Odbywa się to w ten sam sposób co w poprzednich częściach – niszczymy samochód przeciwnika (około 50 w całej grze), wykupujemy wraka, naprawiamy i już w następnym levelu możemy pokazać go z bliska kilku napotkanym na trasie postaciom.

Drugi rodzaj to poziomy ze specjalną misją. Tutaj również czas zabawy w jakiś sposób determinuje określona liczba sekund, jednak nie jeździmy już w kółko, a co więcej – całość odbywa się bez udziału natrętnych rywali (w większości przypadków). Zadania

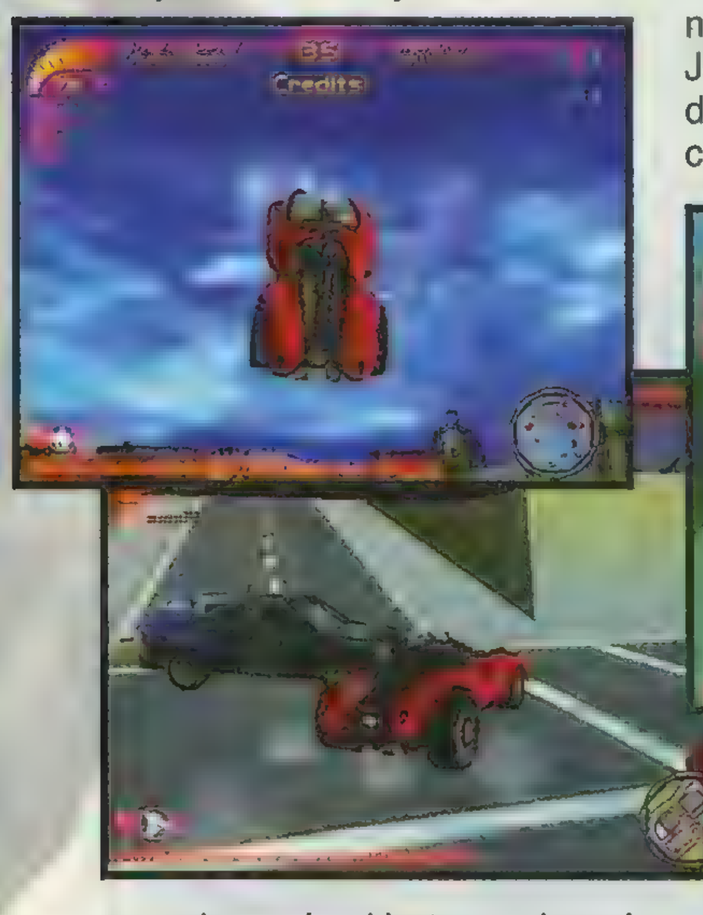




CARMAGEDDON TDR 2000

Jeśli kiedykolwiek korzystałeś z oferty restauracji typu fast food, przeczytaj ten artykuł i pomyśl, skąd się bierze mięso do Twoich ulubionych hamburgerów!? Zastanów się także, czy to co dostajesz do picia, to aby na pewno napój, o który prosiłeś...

przedstawione na kolejnych poziomach są przeróżne. A to trzeba coś wysadzić w powietrze, a to dokopać jakiemuś bossowi, to znowu coś wykraść czy prześcignąć rywala. Ów wątek fabularny bardzo pozytywnie wpływa na odbiór gry i dość mocno urozmaica zabawę. Oczywiście na każdej z tras dla relaksu można coś sobie tam wciągnąć pod koło czy zaczepić drzwiami.



APOKALIPSA W KOLORACH TĘCZY

CARMAGEDDON TDR 2000 uczynił duży krok naprzód pod względem oprawy. Teraz całość prezentuje się nadzwyczaj interesująco. Teren, po którym wiodą nasze trasy, jest doskonale przemyślany. Duże zróżnicowanie otoczenia nieco sztucznie, acz skutecznie, zwiększa obszar zabawy. Po każdym wyścigu odnosiłem wrażenie, że zostało mi jeszcze dużo miejsc, w których nie byłem, a gdzie mogło czekać na mnie parę „żywych trupów". Jeśli zaś o nich chodzi, to zostali doskonale wkomponowani w otoczenie. Na ulicach porusza się sporo samochodów, pieszych znajdziemy tak na chodnikach, jak i w parkach oraz sklepach (tu szczególnie radzę zaglądać), na terenach niezabudowanych spotkamy natomiast owce, krowy i inne zwierzaki. W wersji, którą miałem przyjemność testować, w miejsce ludzi podstawione były zombie (na dzień dzisiejszy nie wiadomo, które kraje będą mogły się cieszyć obecnością ludzi) i na tej podstawie oceniam głównych uczestników masakry. A jest co oceniać! Ich zróżnicowanie jest naprawdę duże – są chłopcy i dziewczynki, młodzi i starzy, kompletni i niekompletni (np. bez nogi lub głowy). Wprowadza to do rozgrywki bardzo wychowawczy element kolekcjonerstwa – czyli zbierania przedstawicieli każdego rodzaju. Modele pojazdów również nie odstają od całej reszty. Na starcie nienagannie piękne, by podczas wyścigu ulec mocnej deformacji, a nawet zgubić parę części (m.in. drzwi czy pokrywę maski). O efektach specjalnych można jedynie rzec, że w pełni wykorzystują one moc drzemiącą w najnowszych akceleratorach 3D. Czym to wszystko zostało okupione? Tak jak można by się było spodziewać, ogromnym apetytem na megaherce. Absolutne minimum to PII 266 i Voodoo 2, jednak aby sobie można było pograć, trzeba dysponować co najmniej procesorem o prędkości rzędu 450 MHz.

CARMAGEDDON TDR 2000 to gra z pewnością znakomita, ale dla ludzi o silnych nerwach. Choć serwowana przemoc nie przytłacza tak jak w pierwszej części, mogę obiecać, że krwi starczy dla wszystkich. Jeżeli jesteście słabi psychicznie, a zagracie w najnowszy produkt SCI, to z pewnością doznacie skrzywienia i ruszycie w świat, by siedząc za kierownicą swoich „maluszków", siać zgrozę i spustoszenie na naszych drogach. Jeżeli natomiast nie macie samochodu, to z pewnością chwycicie siekierę czy chociażby tasak, aby pokazać, kto tutaj rządzi. No, chyba że jesteście podobni do mnie – ot, szary gracz, spędzający czas przed monitorem komputera. Wtedy potraktujecie powyższy tekst z przymrużeniem oka, a jedyną informacją, jaką z niego wyciągniecie, będzie ta, że tę grę warto kupić i w nią grać, grać, grać (aż w okolicy zabraknie żywego ducha; ha ha ha).

TEG

PIWO „BEZALKOHOLOWE"

W dniu, kiedy na światło dzienne wyszedł CARMAGEDDON, w mediach na całym świecie rozpętało się piekło. Ta gra od razu zyskała złą sławę, stając się na pewien czas wrogiem publicznym numer jeden. Niestety, biednym oportunistom nawet przez myśl nie przeszło, że ich heroiczna walka przynosi całkiem odwrotny skutek. Wszystkie wysuwane zarzuty (z ogromną brutalnością gry na czele), w oczach graczy de facto były największymi jej zaletami. Nawet zakaz sprzedaży gry w niektórych krajach naszego globu niewiele zmienił. Autorzy skorzystali bowiem z jakże znanego na naszym rynku sposobu na tzw. piwo „bezalkoholowe", wprowadzając do gry zamiast ludzi – zombie lub roboty. Stąd niby CARMAGEDDON nie ma „procentów", ale dziwnym trafem upić się nadal można.

SCi/Torus

www.carmageddon.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

ROAD WARS

Walki zmotoryzowanych gangów nie są nowym tematem – przerabialiśmy go już wiele razy, tak na dużym ekranie, jak i na monitorach komputerów. Ale w dalszym ciągu pojawiają się nowe tytuły korzystające z tego schematu. Najwidoczniej rynek nie jest jeszcze nasycony i gracze nadal czekają na tego typu gry. Dziś opisujemy kolejną propozycję dla tych fanów czterech kółek, którzy lubią zapach napalmu o poranku.

Sposób realizacji ROAD WARS nie odbiega od dawno wytyczonych standardów. Mamy więc klasyczny podział na dwa tryby zabawy (pojedynczy wyścig i opcję kariery) oraz szereg postaci do wyboru (różniących się modelem posiadanego pojazdu i specjalnymi charakterystykami – np. różnorodne zniżki na uzbrojenie). Podstawową decyzją, jaką gracz musi podjąć na starcie, jest wybór odpowiedniego kierowcy. Tu szereg danych technicznych pozwala na najlepszy wybór. Należy jedynie zastanowić się: wolniejszy, acz lepiej uzbrojony samochód, czy może na odwrót. W sumie dostępnych do wyboru pojazdów jest w RW aż 12 (plus 6 ukrytych i udostępnianych wraz z postępem w grze).

Sedno zabawy stanowi oczywiście opcja kariery, czyli szereg wyścigów, które powiązane są ze sobą w jedną nierozerwalną całość. Na ostateczny sukces składają się wygrane (w dosłownym tego słowa znaczeniu!) batalie na poszczególnych trasach. I o tym nie wolno zapominać. Należy więc skupiać się na każdej trasie, a nie patrzeć przekrojowo na całe mistrzostwa. Obecność wątku militarnego wymusza pojawienie się elementu ekonomicznego – i to właśnie w tych kategoriach gracz jest rozliczany po każdym wyścigu. Nowe uzbrojenie, niezbędne naprawy auta – wszystko kosztuje, a jak to w życiu bywa, pieniądze dość szybko się kończą. Gdyby to jeszcze tylko na te rzeczy gracz potrzebował szmalu! Ale przecież uczestnictwo w zawodach też kosztuje. I to niemało! Nie wystarczy więc zająć pierwsze miejsce – w RW trzeba jeszcze tak dbać o swój samochód, aby był on w stanie wystartować w kolejnych eliminacjach. Zdarzyć się też może, że nie będzie Cię stać na reperację lub na wpisowe na listę startujących – jest to równoznaczne z dyskwalifikacją i pożegnaniem się z marzeniami o ostatecznym sukcesie.

Oprawa graficzna oraz dźwiękowa RW tworzą wymarzoną podstawę dla gry mającej spore aspiracje. Autorom udało się wręcz wzorowo przedstawić modele samochodów – wraz ze zmieniającym się ich uzbrojeniem oraz wyglądem, będącym następstwem odniesionych na trasie uszkodzeń. Same trasy też wyglądają bardzo ładnie. Jednak tutaj chyba zbyt mało czasu poświęcono detalom – po prostu ich brakuje. Na szczęście nie ma to dużego wpływu na całokształt. Oprawa muzyczna skupia się na kawałkach o mocnym brzmieniu, co doskonale pasuje do ogromnej dynamiki zabawy. Szczególnie podoba mi się dobór muzyki ze względu na wybraną postać. Pogłębia to odczucie wyjątkowości przy wyborze kierowcy.

ROAD WARS to gra w swoim gatunku zdecydowanie ponadprzeciętna. Ma wszystkie cechy niezbędne dla tego typu produktów. Nikt, kto lubi dynamiczną akcję, nie powinien być nią zawiedziony. Szczególnie jeśli jest z kolegami w sieci, bo wtedy zabawa jest jeszcze lepsza.

TEG

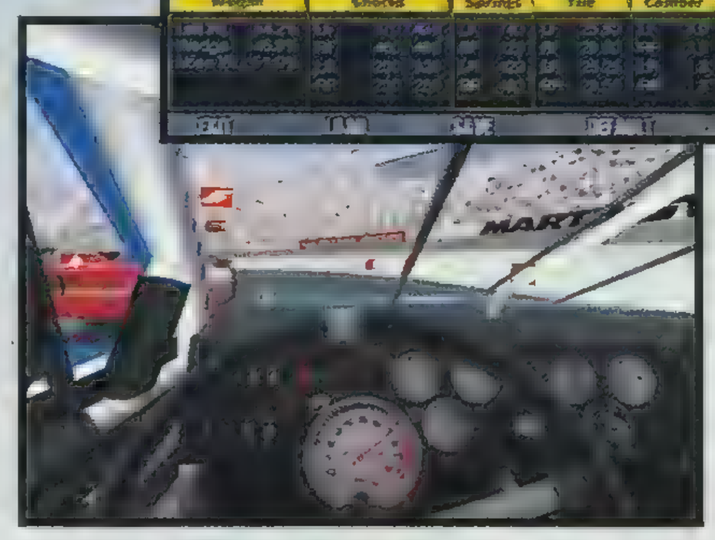
Sama rozgrywka jest szalenie przyjemna. Rozwijane przez samochody ogromne prędkości oraz bardzo przekonujące sceny bezpośredniej walki na torze bez reszty pochłaniają gracza. Nie zdziw się jednak, jeśli w wirze wydarzeń trzeba będzie uchylić się przed jakąś rakietą – ja takim odruchom nie mogłem zapo-

Intense Entertainment Interactive
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

NASCAR HEAT



Kilkanaście ostatnich miesięcy w branży gier komputerowych stanowiło bardzo dobry czas dla wielbicieli czterech kółek. A w szczególności dla pasjonatów wyścigów klasy Nascar. Producenci rozpuścili nas, wydając coraz to nowsze i lepiej zrobione gry. Silna konkurencja, która powstała u boku Papyrusa, wprowadziła wiele, jakże korzystnego z punktu widzenia graczy, zamieszania. Jedną z najmocniejszych obecnie firm jest Hasbro Interactive, która wcieliła do swoich szeregów większość programistów znajdujących się uprzednio na liście płac Sierry.

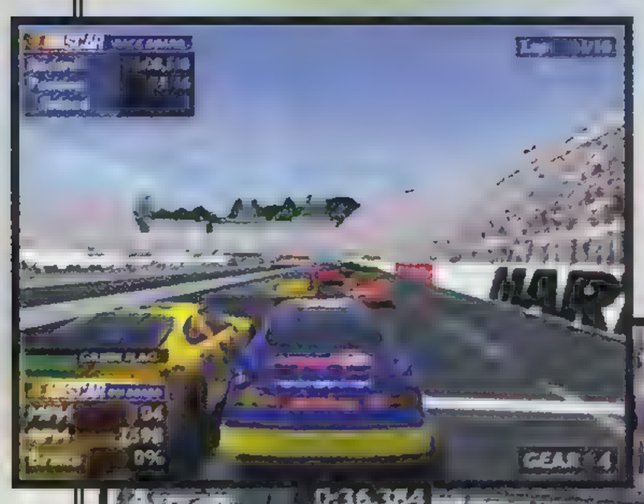
Taki stan rzeczy znajduje też swe odzwierciedlenie w konstrukcji gry NASCAR HEAT. Główny jej szkielet ściśle nawiązuje do dokonań prekursorów tego gatunku, z niezapomnianym NASCAREM Papyrusa na czele. W zakresie wyglądu menu i jego funkcjonalności praktycznie nic się nie zmieniło. Daje to graczowi poczucie wielkiego komfortu i pozwala od razu przejść do właściwej części zabawy. Całe podwaliny gry, a więc sylwetki kierowców, modele samochodów oraz konstrukcja tras, pochodzą z realnego świata – na dzień dzisiejszy jest to zresztą standardem. Równie klasycznie wygląda opcja „garażowa" (umiarkowana ilość ustawień) oraz podstawowe tryby zabawy (pojedynczy wyścig i mistrzostwa). Jednak nie wszystkie wykorzystane w tej grze rozwiązania mieszczą się w wytyczonych dawno temu kanonach. NASCAR HEAT ma wiele unikalnych cech, które stanowią o jego sile i dużej grywalności. Spośród tych wszystkich elementów wybrałem dwa, które uważam za najciekawsze, a zarazem mające największy wpływ na zabawę. Są to kolejno: system kierowania i model jazdy.

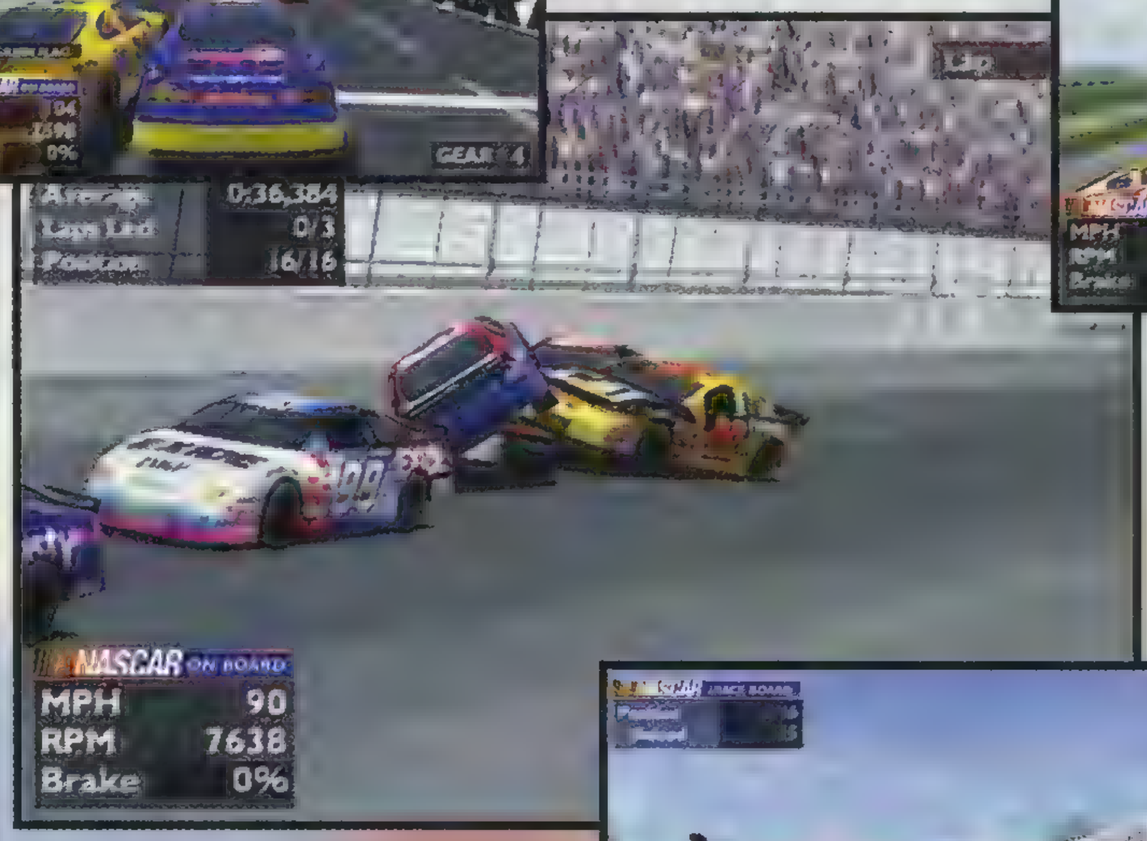
Nie będzie żadną nowiną, jeśli powiem, że w NASCAR HEAT można grać tak klawiaturą, jak i kierownicą czy innymi wynalazkami dzisiejszych czasów. Niemniej, jako że klawiatura nadal jest najczęściej używanym adapterem w grach, autorzy dołożyli wiele starań, aby zabawa przy jej użyciu była maksymalnie przyjemna, i za to należą się im słowa uznania. Dzięki możliwości kalibracji, czyli ustawienia stopnia czułości klawiszy i szybkości reagowania na ich naciśnięcie, NH zyskał dodatkowe 100% grywalności. Porównanie z grami, w których każde naciśnięcie klawiszy powoduje bądź to maksymalny skręt kół, bądź pełne przyspieszenie, wypada zdecydowanie na korzyść nowego produktu Hasbro.

Tak dobry system kierowania w oczywisty sposób przekłada się na znakomity model jazdy. To jednak nie stanowi pełni jego wartości. Mówiąc o sposobie zachowania się auta, należy bowiem wspomnieć o jego zachowaniu na zakrętach, reakcji na gwałtowne przyspieszanie i hamowanie, odpowiedzi na nietypowe sytuacje na torze (np. kolizje) czy wreszcie o działających tu prawach fizyki. Wszystko to, co dzieje się na torze, wręcz perfekcyjnie odpowiada rzeczywistości, przez co większość odruchów przychodzi mi automatycznie – z pominięciem elementu decyzyjnego. Weźmy za przykład najzwyczajniejszy w świecie poślizg: dopóki samochód nie straci kontaktu z ziemią (a i tak się czasem zdarza), przez cały czas wiadomo, co się z nim dzieje i można się temu przeciwstawić. Dawno już nie miałem poczucia takiej kontroli nad autem. Równie dobrze zadbano o element kolizji na torze. O ile jest to drobna „przyklejka", samochodem co najwyżej bujnie, dopiero w bardziej drastycznych przypadkach tracimy kontrolę nad pojazdem. Całość rzeczywiście wypada imponująco – dość skutecznie potrafi zmylić nasze zmysły i wytworzyć iluzję prowadzenia prawdziwego auta. Gdyby tylko skutki kolizji były bardziej realistyczne...

Obraz doskonałych wyścigów wypełnia pierwszej klasy grafika i animacja. Największe wrażenie zrobiło na mnie odzwierciedlenie pracy ekipy w boksie i ruchów kierowcy podczas wyścigu. Wreszcie te dwa jakże ważkie elementy znalazły swoje miejsce w grze. I tak o ile pierwszy z nich jest raczej kosmetyczną nowinką, o tyle ten drugi wprost zbija z nóg. Wystarczy włączyć widok „zza kierownicy", aby uświadomić sobie, o czym mówię. Każde hamowanie, przyspieszenie czy zderzenie powoduje zmianę widoku wewnętrznego (odzwierciedlającego ruch ciała kierowcy), przy jednoczesnym niezmienionym widoku na zewnątrz samochodu. To po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy, a potem stwierdzić, że NASCAR HEAT to jest gra, na którą warto wydać trochę grosza.

TEG





Hasbro Interactive

www.nascarheat.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

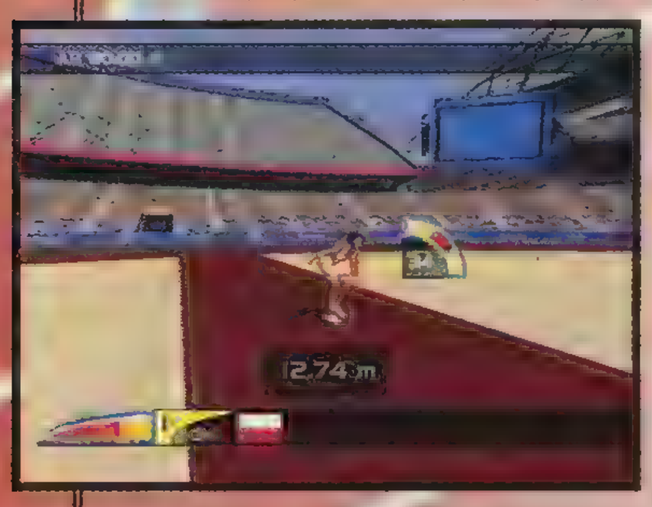
OCENA: 8/10

Jak do tej pory brakowało gier o igrzyskach olimpijskich. Wprawdzie z czasów XT pamiętam kilka produkcji, które traktowały o sportowych dyscyplinach letnich i zimowych, jednak wtedy firmy branży growej nie miały jeszcze pieniędzy, aby wykupować licencje. A jak jest teraz? Oto właśnie firma Eidos uraczyła nas produktem na miarę czasów, a w tym celu zakupiła licencję na imprezę w Sydney. Licencja ta jest 6–letnia, więc należy się spodziewać, iż w przypadku sukcesu SYDNEY 2000 zostaną wydane także kolejne tytuły, np. ATENY 2004. Bardzo byłem ciekaw, jak takie okazałe wydarzenie sportowe można przedstawić w formie jednej gry. Czy uda się uniknąć uproszczeń? Wydaje mi się, że w tym wypadku programiści stanęli na wysokości zadania.

ARENY ZMAGAŃ

Do SYDNEY 2000 przygotowano 12 dyscyplin sportowych. Robota naprawdę na wysokim poziomie – każda z nich jest prawie samodzielną grą! Ich dobór na pewno będzie wzbudzał kontrowersje, ale przypuszczam, że nawet gdy powstanie gra oferująca wszystkie konkurencje letnich igrzysk, to i tak znajdą się malkontenci. Faktem jest, iż udało się maksymalnie urozmaicić program rozgrywek.

Na początek mamy lekkoatletykę: 100 m, 100 m przez płotki, rzut oszczepem, rzut młotem, skok wzwyż i trójskok. W przypadku biegów przypomniał mi się DECATHLON, gra ze Spectruma, bo mimo prawie 15 lat dzielących obie te produkcje, technika gry pozostała niezmienna. Musimy więc jak najszybciej uderzać dwa klawisze na przemian. Dodatkowym kończymy bieg i pochylamy się na ostatnich metrach (każdy, kto choć raz oglądał sprint w TV, wie, o co chodzi) bądź skaczemy przez płotki. Rzut oszczepem to rozbieg tradycyjną metodą, zamach i ustalenie kąta rzutu (przytrzymanie klawisza akcji). Podobnie w przypadku młota. Tu trudność polega na tym, aby trafić w wąskie pole rzutu. Do wykonania trójskoku i skoku wzwyż również potrzebne będą zaledwie trzy klawisze.



Kiedy już opuścimy stadion lekkoatletyczny, kierujmy się ku pływalni. Tu możemy wziąć udział w pływaniu na 100 m stylem dowolnym oraz skokach z wieży. Ta pierwsza dyscyplina to sprint w wodzie (ale odkrycie;), a więc ból palców gwarantowany:) Bardzo ważnym momentem jest tu jednak nawrót, bo wtedy można albo stracić przewagę, albo dogonić lidera. Dla mnie jednak największy problem stanowiły skoki z wieży. Najpierw ustalamy, jakie ewolucje chcemy wykonać. Następnie trzeba uzyskać jak największą energię odbicia, a potem, naciskając klawisze kierunku, wykonać przewidziane figury i wszystko zakończyć bezbłędnym (czytaj: pionowym) wejściem do wody.

Teraz czas dla wielbicieli Agaty Wróbel – czyli podnoszenie ciężarów. Bardzo ciekawie zaplanowana dyscyplina i co najważniejsze – prosta w wykonaniu: dwa klawisze do uzyskania energii (już się chyba przyzwyczailiście:) i klawisz akcji. Na podniesienie mamy 30 sekund – wbrew pozorom nie jest to tak dużo. Zmęczeni, udajemy się w plener. Tu postrzelamy sobie do rzutków. „Bardzo długa" dyscyplina – jest tu aż 8 stanowisk strzelniczych. Wszystko polega na celowaniu przy pomocy kursorów i strzelaniu (akcja). Stanowiska ustawione są na kształt półokręgu, toteż techniki celowania (szczególnie przy dwóch wypuszczanych rzutkach) wymagają różnego podejścia i ćwiczeń.

Miejsce naszych kolejnych zmagań sportowych to welodrom. Tym razem uczestniczymy w kolarstwie torowym. Trzyosobowe drużyny i trzy okrążenia – po każdym z nich jeden z zawodników odpada. Bardzo ważne jest tempo i rozkład sił – ostatnie okrążenie to prawdziwy kolarski sprint. Wygrywa ten, kto uzyska najlepszy czas. Na koniec pozostaje wizyta na torze kajakowym. Nie będzie to jednak kolejny „sprint", ale znacznie ciekawsze kajakarstwo górskie. A więc – wzburzona rzeka, bramki (dwa rodzaje: jedne do pokonywania od przodu, drugie wymagające opłynięcia) i wyścig z czasem. Za błędne zaliczenie bramki bądź jej dotknięcie grożą punkty karne.

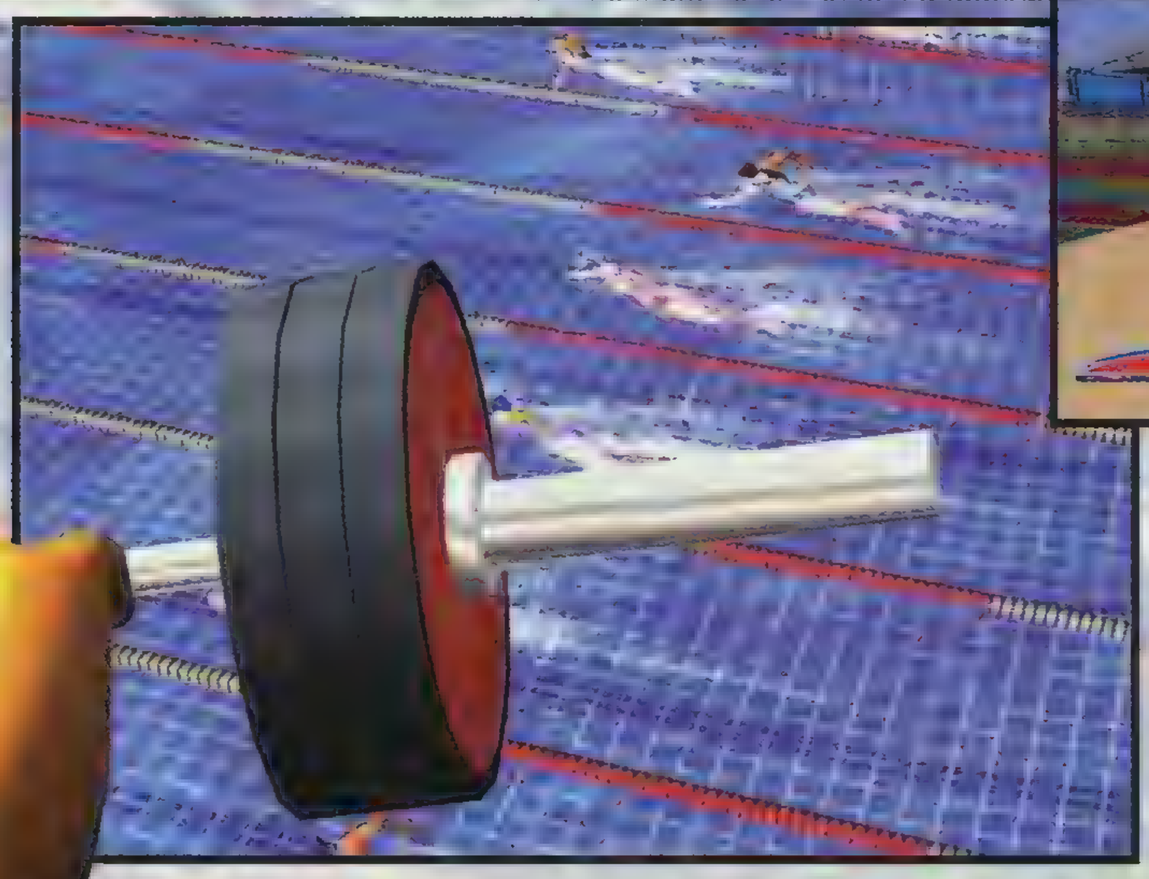
Jak widać, w SYDNEY 2000 nuda nam raczej nie grozi. Ale mimo sporej różnorodności konkurencji w tej grze ich obsługa jest prosta i praktycznie wymagane jest opanowanie tylko trzech magicznych klawiszy – dwa do wytwarzania siły i energii oraz klawisz akcji. Tylko nieliczne dyscypliny (skoki z wieży czy kajakarstwo) wymagają przyswojenia większej ilości klawiszy, które zresztą, można sobie dowolnie redefiniować.

Aby jak najszybciej przyswoić sobie zasady i technikę poszczególnych dyscyplin, autorzy przygotowali tryb Coaching (dlaczego nie Training?). Tam zostaniemy najpierw wprowadzeni w temat, a potem zostanie nam przedstawione prawidłowe wykonanie danej rzeczy – zatrzymywane jeśli np. potrzeba wcisnąć odpowiedni klawisz bądź zwrócić uwagę na jakiś szczegół. Mamy możliwość dowolnej liczby powtórzeń wybranej konkurencji.

SZYBCIEJ, WYŻEJ, DALEJ

Twórcy SYDNEY 2000 chcieli uczynić swój produkt atrakcyjnym dla wszystkich – zarówno dla zagorzałych kibiców, jak i dla tych okazjonalnych klientów, którzy sięgną po tę grę, obejrzawszy telewizyjne relacje z tegorocznych letnich igrzysk. Dlatego właśnie udostępniono dwa tryby gry: Arcade i Olympic. Opis tego drugiego, ze względu na jego innowacyjne rozwiązania, zostawiam na później. Natomiast Arcade idealnie nadaje się do szybkiej rozgrywki. Najlepiej z kumplem (lub kumplami). Wybieramy państwo, wpisujemy nazwę, określamy swoje umiejętności (jedna gwiazdka dla nowicjuszy, pięć dla mistrzów). Dzięki temu unikniemy sytuacji, kiedy to nie będziemy mogli zagrać z kumplem, bo on gra pierwszy raz, a my siedzimy nad S2000 już dwa tygodnie z okładem.

Wybieramy dyscypliny i... jazda na stadiony! Podkreślić należy, że Arcade to nie jest tryb „head to head", lecz bardziej coś na zasadzie „hot seat" – najpierw ja biegnę na 100 m, później ty. Kryterium oceny końcowej stanowi czas, a nie zajęte miejsce. Po każdej zakończonej dyscyplinie komputer generuje liczbę punktów. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich więcej. Maksymal-



SYDNEY 2000

Do tej pory igrzyska olimpijskie cieszyły się bardzo małym wzięciem u producentów gier. Chyba ze względu na to, że zrobienie dobrego produktu na ten temat jest zadaniem tak trudnym, jak zdobycie prawdziwego złotego medalu przez sportowca.

nie w zabawie może uczestniczyć do ośmiu graczy.

CZAS SIEWÓW, CZAS ZBIORÓW

Dla tych, którzy nie czują smaku zwycięstwa, jeśli nie było ono wcześniej poprzedzone ciężką pracą, przygotowano tryb Olympic. To wymagająca i czasochłonna zabawa. Pod opiekę dostajemy 12. sportowców. Naszym celem będzie wytrenowanie ich tak, by przeszli przez gęste sito eliminacji i dostali się na igrzyska.

Przygotowanie zawodnika dzieli się na kilka etapów o rosnącym stopniu trudności. Na siłowni dla każdej dyscypliny sportu przygotowano zestaw trzech ćwiczeń. W sumie jest ich 20. Nietrudno więc obliczyć, że dla kilku konkurencji powtarzają się. Dla biegacza są to np.: elektroniczna bieżnia, ławka i ćwiczenia na refleks. Kolejne etapy treningu charakteryzują się wyższymi wymaganiami (ilością powtórzeń itp.). Podczas przygotowań mamy kilka wskaźników, które pozwolą nam ocenić postępy naszego zawodnika: rozwój górnych i dolnych partii mięśniowych, technika oraz morale.

Zamiast do siłowni, możemy też udać się na stadion czy pływalnię, by poćwiczyć już na konkretnym obiekcie. Tam musimy spełnić określone kryterium, czyli osiągnąć odpowiedni wynik. Gdy uznamy, że zawodnik jest już dostatecznie przygotowany, możemy spróbować sił w kwalifikacji. Trzeba pamiętać, że nieudana próba obniży morale, dlatego nie warto podchodzić, licząc, że się jakoś uda. Gdy przejdziemy trzy poziomy kwalifikacji (nie jest to proste, gdyż tylko najlepszy wynik jest promowany dalszymi występami), pojedziemy na olimpiadę.

Tam czekają rundy eliminacyjne (runda I, półfinały, finały), których poziom jest... hmm... dość wysoki. Ja, przechodząc wymagania treningowe „na styk" oraz cudem załapawszy się na olimpiadę w biegu na 100 m, zająłem trzecie miejsce w biegu rundy I. Gdy w półfinale spojrzałem na czas kwalifikacyjny, lepszy od mojego PB (Personal Best) o jakieś 0,6 s, zamknąłem oczy i zacząłem szaleńczo walić w klawisze. Efekt? Ósme miejsce! Naprawdę, tu jak w prawdziwym sporcie trzeba być dokładnym i upartym – nie ma miejsca na odpuszczanie, a wykonaniu zadania trzeba poświęcić dużo czasu i skupienia. Wyobraźcie sobie, ile zajmuje przygotowanie wszystkich 12. zawodników! Owszem, można zrezygnować z kilku, ale w ten sposób zmniejszamy sobie szansę na dobrą pozycję w kwalifikacji medalowej. Gdy już przejdziemy przez eliminację, czeka nas nagroda. Bowiem igrzyska olimpijskie mają wspaniałą oprawę, łącznie z ceremonią otwarcia i zamknięcia.

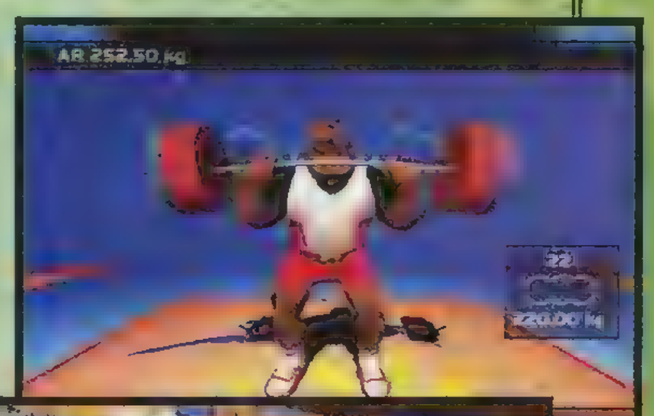
PRZEPYCH I BOGACTWO

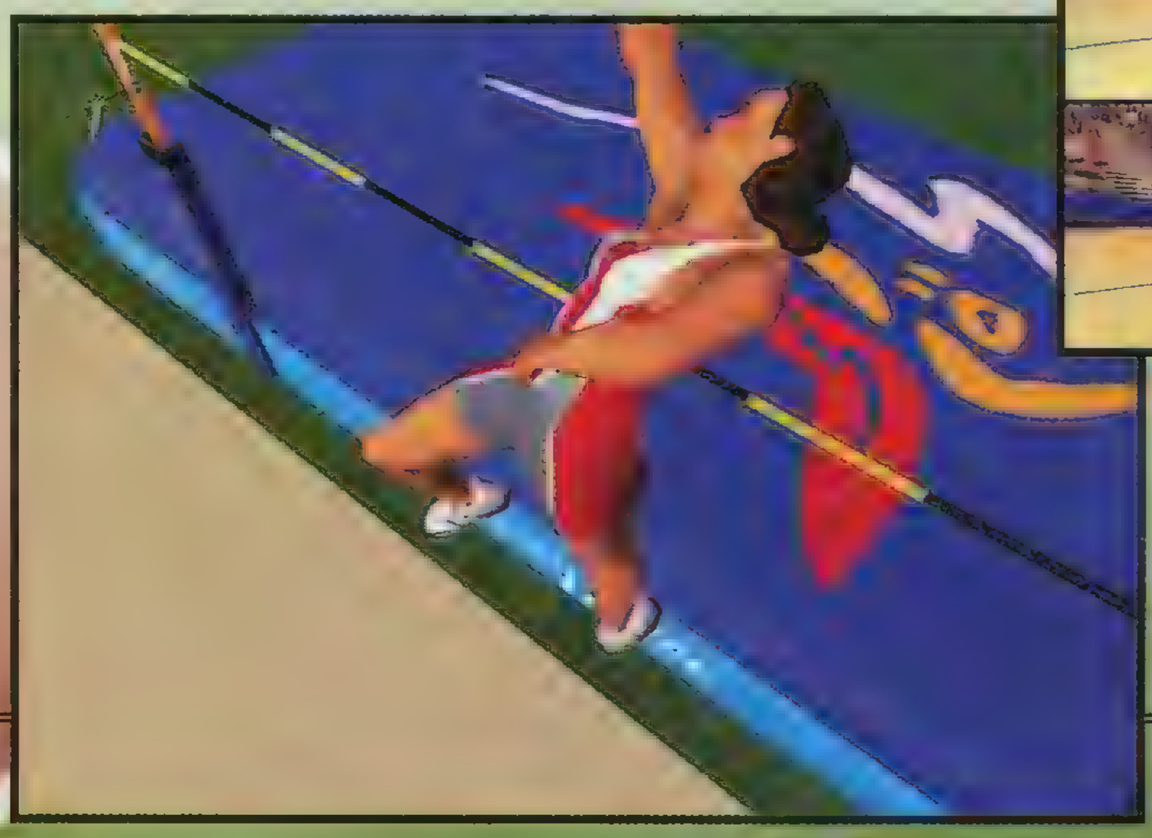
Grafika w grze SYDNEY 2000 jest bardzo dobra. Motion capture wprost zabija. Z każdej dyscypliny zaproszono jednego sportowca, by uczestniczył w produkcji gry. W efekcie ciężarowiec jest ogromny i ma wspaniałą mimikę, a uczestniczka skoków z wieży drobna, ale o kociej zwinności. Wszystko aż do bólu przypomina relację telewizyjną: przedstawienie zawodników, tabele z wynikami i powtórki. Areny olimpijskie naprawdę żyją! Za widownie posłużyły tu rozsiadające się fotorealistyczne postacie (zapewniam, że wygląda to lepiej niż brzmi!). Każdą dyscyplinę omawiają komentatorzy (tu dobrze widać ogrom włożonej w tę grę pracy) – chwalą za wspaniałą ewolucję bądź ganią za zbyt późne wyjście z bloków startowych.

MEDALE ROZDANE

Zabawa w SYDENY 2000 dostarcza wielu emocji, zarówno w Arcade z kumplem, jak i w wymagającym Olympic. Dzięki tym dwóm odmiennym trybom ta gra może trafić do szerokiego grona odbiorców. Za minus S2000 można uznać brak trybu muliplayer – zarówno dla LAN, jak i dla Internetu. Wtedy to dopiero byłyby igrzyska... Najważniejszą zaletą tej produkcji jest jednak to, że nawet długo po tegorocznych igrzyskach w Sydney będziemy mogli poczuć atmosferę sportowego święta.

Qki





Eidos

www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL – IMGROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8.5/10

RUGBY 2001

Oprawa RUGBY 2001 jest dobrą motywacją do zapoznania się z tą dyscypliną sportu. To, że gracza wita efektowne intro, to już norma. Ale także wszelkie menusy są bardzo przejrzyste i czytelne. Szybko też prowadzą na murawę. Jeśli chodzi o oprawę, najpierw chciałbym zająć się

To gra dla prawdziwych mężczyzn – nie żadna tam koszykówka czy piłka nożna – nawet futbol nie jest tak żywiołowy, a jednocześnie widowiskowy! Jej historia sięga roku 1823. Oto w miasteczku Rugby rozgrywano mecz piłki nożnej. W pewnym momencie jeden z zawodników – niezadowolony z decyzji sędziego – chwycił piłkę oburącz, rozpychając się brutalnie przebiegł boisko i wylądował w bramce przeciwnika. W 1900 roku rugby zaistniało w programie letnich igrzysk olimpijskich. Wprawdzie dwadzieścia cztery lata później z niego wypadło, ale podobno wkrótce ma powrócić.

Rugby to skomplikowana dyscyplina i bez wcześniejszego jej poznania nie ma co zaczynać jej komputerowej symulacji pt. RUGBY 2001, bo tu, niestety, opisu reguł tego sportu brakuje. Nic to, polecam niezawodny Internet – tam można znaleźć zarys przepisów i podstawowe zasady (np. nie podawaj do przodu!!!).

Początkującym gra oferuje tryb treningu. Oprócz ćwiczeń strzałów, wznowień, młynów jest tam ultraszybki tutorial, z którego dowiesz się, że do obsługi zawodnika potrzebnych jest tu 12(!) klawiszy. Na szczęście można je redefiniować. Tutorial radzę przejść dwa–trzy razy, a cały proces zapoznawania się z rugby zakończyć meczem treningowym.

Kiedy opanujesz podstawy, możesz zagrać w spotkaniu towarzyskim bądź na kilku imprezach. Najważniejsze są oczywiście Mistrzostwa Świata, ale są także: europejski Turniej Sześciu Narodów (w rzeczywistości jest to Turniej Pięciu Narodów, ale autorzy gry dodali tu drużynę Włoch), Turniej Trzech Narodów (Australia, Nowa Zelandia, RPA) oraz dwa puchary: Bledisloe Cup i Calcutta Cup. Jak zwykle EA Sports postarała się o licencję, dzięki temu nie tylko mamy w RUGBY 2001 znaczek RWC (Światowa Federacja Rugby), ale przede wszystkim 20 drużyn narodowych (w sumie 600 oryginalnych graczy – podobno nawet wygląd się zgadza) oraz ponad 20 wiernie odwzorowanych stadionów.

Rozgrywka jest ciekawa, z ekranu aż kipi energią – gdy np. na dwa metry przed linią przyłożenia Twój najszybszy napastnik zostaje powalony na ziemię, to Twe palce uderzają o klawisze z ogromną siłą. Podobnie jest, kiedy walczysz o piłkę w tzw. Raku, czyli gdy kilku zawodników z każdej drużyny walczy o piłkę, sprawdzając przy okazji stan swoich barków. Najbardziej widowiskowe są jednak szarże, kiedy to na rozpędzonego napastnika wpada atletyczny obrońca i powala go na ziemię. Dowcip polega na tym, by na chwilę przed tym oddać piłkę partnerowi.

Gra w RUGBY 2001 ma charakter zręcznościowy, a taktykę ustalasz w zależności od sytuacji. Bardzo dobrze, że drużyny przedstawiają zróżnicowany poziom – na początku nie radzę grać z Australią lub Anglikami. Zmieniać można czas gry, włączać kontuzje bądź zmęczenie graczy. Oprócz tego zaskoczyć mogą np.: opady deszczu.

grafiką. Jest ona bardzo ładna – tu doskonale sprawdza się wypróbowany engine FIFY 2000. Przy zbliżeniach postacie barczystych zawodników budzą respekt i zachwycają szczegółami (po meczu gracze są strasznie brudni). Do wyboru mamy kilka trybów kamery – ja upodobałem sobie opcję free camera – dynamicznie zmieniających punkt oglądania meczu. Sceny zwarć i wznowień, mimo małych potknięć, są bardzo dobre, podobnie jak motion capture. Najbrzydsza pozostaje widownia – płaska jak powierzchnia stołu. Odgłosy meczu – krzyki i głęboki łoskot zwalanych ciał (to jest najlepsze) – były nagrywane na prawdziwych meczach. Komentarz – w wykonaniu panów Billa MacLarena i Jamiego Salma – niczym nie zaskakuje. Jest poprawny, ale po kilku meczach zaczyna nużyć.

Myślę, że RUGBY 2001 nie będzie hitem w naszym kraju. Wątpię, aby ludzie ruszyli po nią w owczym pędzie. Dlatego miałem mały problem z oceną. Zdałem się na liczby – 9/10 dla wielbicieli rugby (głównie z powodu braku konkurencji) oraz 5/10 dla pozostałych. Biorąc pod uwagę liczebność tych dwóch grup, ocena jest taka, jaka jest. Choć kto wie, może dzięki tej grze, rugby trafi na boiska szkolne ;)

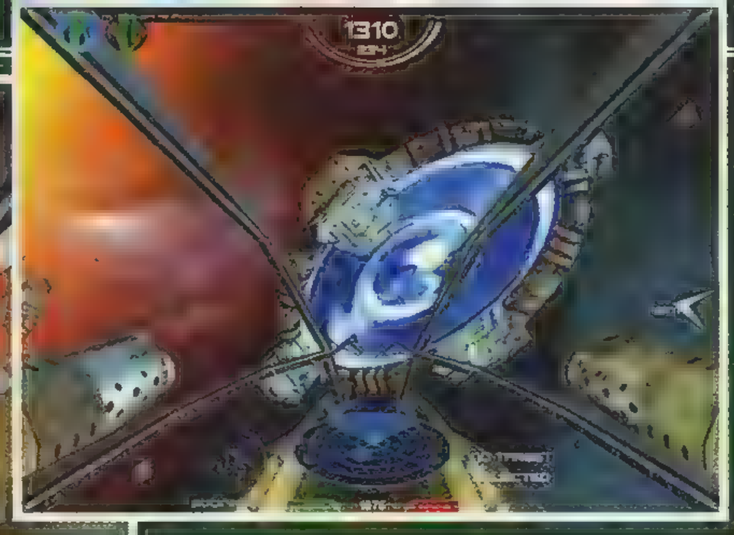
Qki

EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

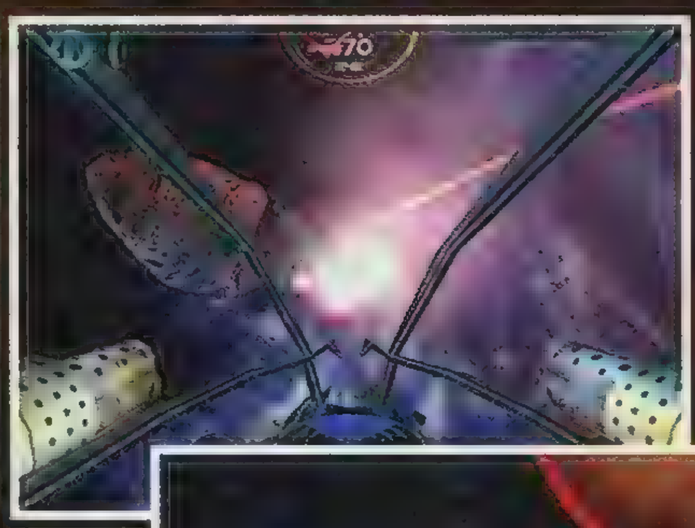
BANG! GUNSHIP ELITE

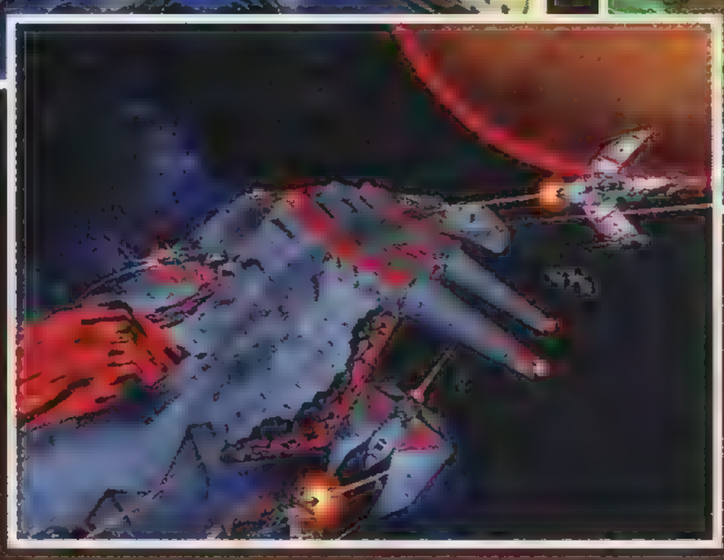


BANG! z całą pewnością nie jest tym, za co może w oczach niektórych uchodzić – symulatorem kosmicznym. Przyznam, że gdy go uruchamiałem, miałem nadzieję na grę w klimacie FREESPACE czy też innego STARLANCERA. Nic z tych rzeczy – mamy tu do czynienia ze strzelaniną, choć trzeba przyznać, że z tej konwencji jej twórcom udało się wycisnąć nieco więcej niż konkurencji.

Najpierw kilka słów na temat scenariusza. Oto wcielasz się w elitarnego pilota armii Arikhańskiej, sprzymierzonej z pokojowymi Dagonami oraz Numidianami. Twój przeciwnik to Sektarzy i Morgoci – dwie wyjątkowo żądne krwi rasy. Od pewnego czasu ich statki napadają na kolonie członków Sojuszu, siejąc śmierć i zniszczenie. Cel słusznej wojny jasno świeci przed Twymi oczami – nie pozostaje nic innego, jak tylko ruszyć do boju.

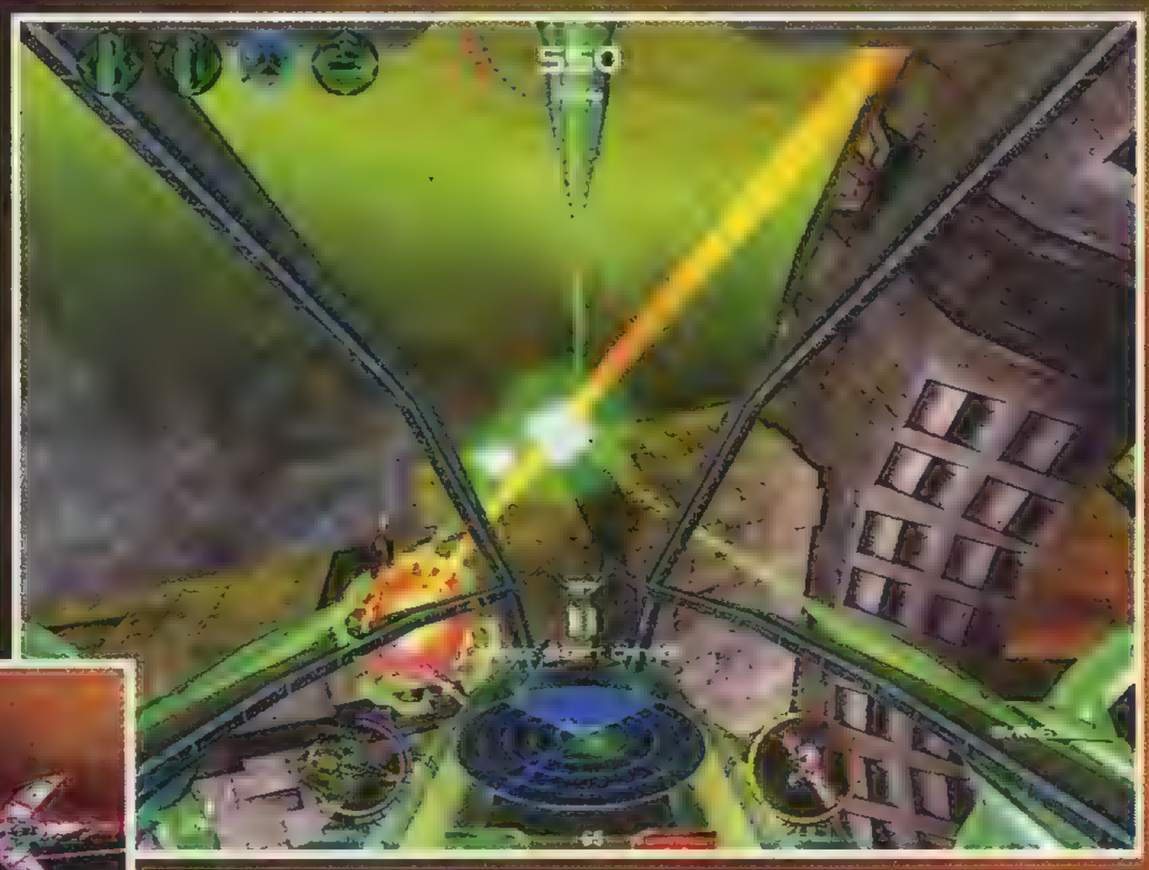
Oprawa graficzna BANG!, trzeba to przyznać, jest wyjątkowo udana. Modele statków są nieźle wykonane (choć nie obraziłbym się, gdyby graczowi udostępniono więcej niż jeden pojazd) – z dużą ilością szczegółów. Źli chłopcy są, a jakże, ciemniejsi od pojazdów sojuszniczych. Podobnie uzbrojenie – każda broń (m.in. samonaprowadzające się rakiety, broń plazmowa, działka szybkostrzelne – sama klasyka) jest nieźle zaprojektowana, po uaktywnieniu widać ją z kokpitu, dzięki czemu BANG przypomina nieco FPS-y. Doskonale prezentuje się także kosmos. Podobno podczas tworzenia grafik tła autorzy korzystali z udostępnionych przez NASA fotografii galaktycznych otchłani. Równie atrakcyjnie wyglądają także elementy prerenderowane – tak dobrze narysowane, plastyczne planety nieczęsto zdarzają się w kosmicznych grach.





Niestety, w tym zestawieniu gorzej wypada projekt kokpitu, a zwłaszcza HUD. Przyznam, że przez pierwszych kilkanaście minut gry nie bardzo mogłem się połapać, co czemu służy. Wskaźniki są rozrysowane dość chaotycznie, najistotniejsze informacje są marnie podkreślone, w ogniu bitwy trudno skupić uwagę na najważniejszych informacjach. Spróbujcie na przykład odnaleźć na widocznych obok screenach wskaźnik prędkości. Początkowo wydawało mi się, że w ogóle go brak. Ale nie, jest – to tych kilka malutkich cyferek, widocznych na środku przy dolnej krawędzi. Podobnie niewyraźne (czasami) są strzałki wskazujące kierunek do kolejnego celu. Zwłaszcza podczas eskortowania sojuszniczych jednostek – wtedy wskaźniki ich oraz wrogów niemal się zlewają.

I na koniec największa chyba wada – monotonia. Choć poszczególne misje (jest ich w sumie 19) na pierwszy rzut oka są nawet dość zrównoważone, to różnice pojawiają się w zasadzie tylko podczas odprawy. Później – czy to mamy za zadanie atakować, bronić czy też eskortować – jest już bardzo podobnie: kolejne fale atakujących myśliwców wroga, na koniec ewentualnie jeszcze trzeba złapać unoszącą się w przestrzeni nową broń i rozwalić statek-bazę wroga.



Przez kilka pierwszych poziomów jest to nawet ciekawe, potem jednak powoli zaczyna męczyć. Człowiek chciałby w końcu zrobić coś innego – polecieć na jakiś patrol, rozpoznać instalacje przeciwnika czy nawet zaliczyć misję samobójczą. Niestety, scenarzyści nie pomyśleli o takich ekstrawagancjach.

Jak już przy okazji broni wspominałem, BANG! przypomina nieco FPS-a. Niestety, także jeśli idzie o model poruszania się myśliwca. Rzecz jasna, nie oczekuję po strzelaninie wyrafinowanego operowania silnikami manewrowymi, jednak przez cały czas gry nie mogłem pozbyć się wrażenia, iż siedzę w wieżyczce strzeleckiej jakiejś większej jednostki. Łatwość, z jaką obracałem swój pojazd wokół własnej osi i zmieniałem kierunek lotu, była wręcz nieprzyzwoita.

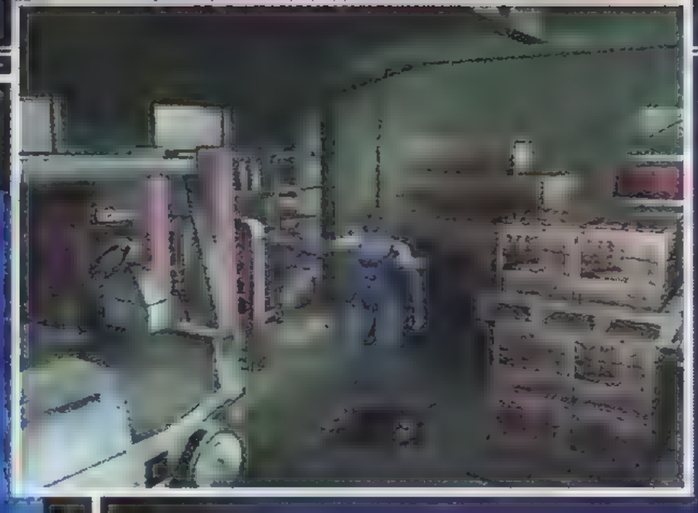
W sumie otrzymujemy więc grę niezwykle atrakcyjną wizualnie, jednak obarczoną sporą ilością błędów, z których nuda i monotonia stoją na czele. Punkt ponad przeciętną BANG! dostaje właśnie za zacną oprawę graficzną. Wydaje się to potwierdzać fakt, iż jak na razie Red Storm jest firmą jednej gry – poza RAINBOW SIX jak na razie nie udało się jej wypuścić żadnego produktu przykuwającego uwagę na dłużej. Co prawda w moich oczach jest to zupełnie wystarczające, jednak podejrzewam, że gracze z przyjemnością ujrzeliby coś nowego i atrakcyjnego. Ech, może w przyszłym roku.

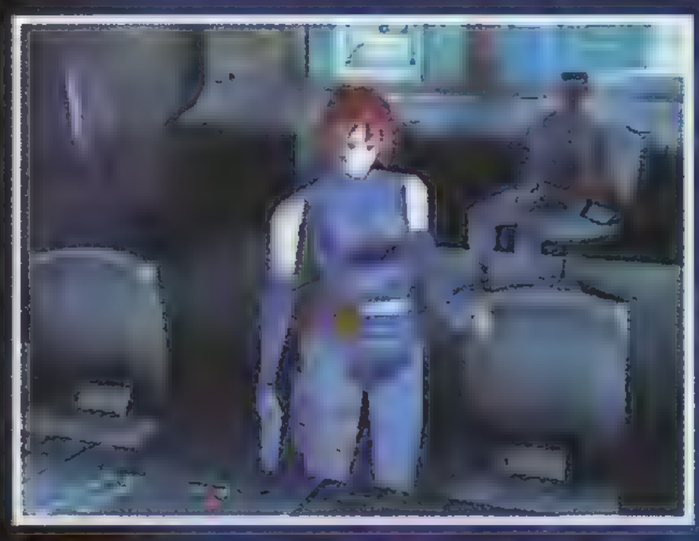
Pooh

Red Storm
www.redstorm.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN 95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 6/10



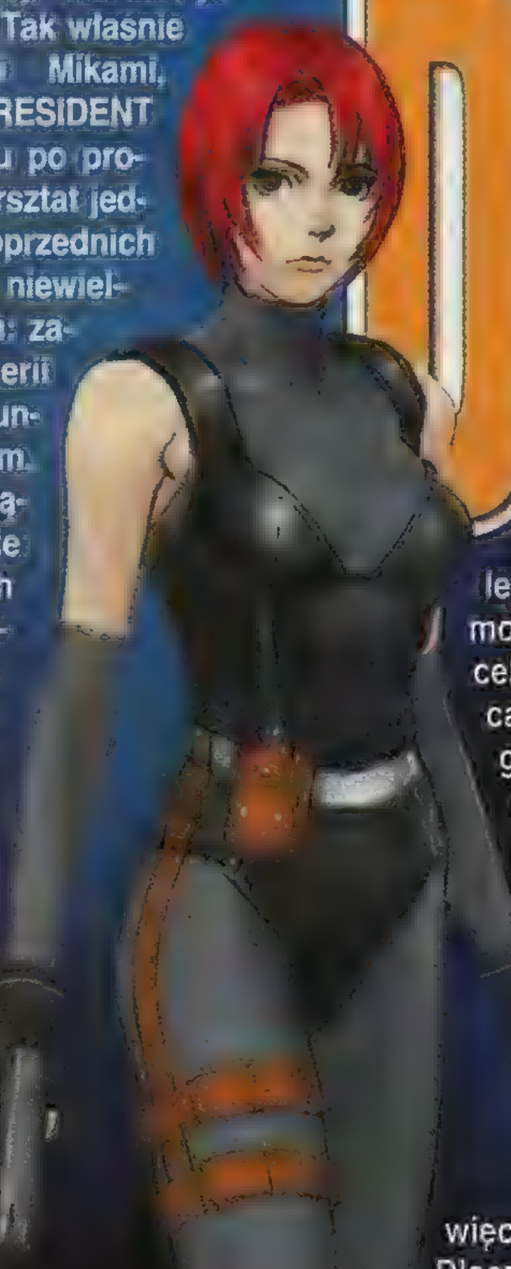


z jakimś gadem zostaniemy poważnie ranni. Jeśli użyjemy apteczki, odnowimy zasoby energii, ale nie zatamujemy krwawienia. A jeśli będziemy tracić krew, to i energię... By nie zostawiać wszędzie swej cennej posoki, trzeba skorzystać z bandaży i ampułek.

DINO CRISIS to typowy survival horror, w którym oprócz prowadzenia pojedynków z napotkanym gadzinami należy rozwiązywać zagadki, używać przeróżnych przedmiotów itp. Na gracza czeka też cała masa kart, kluczy, ukrytych mechanizmów, łamigłówek i tym podobnych akcji, żywcem przeniesionych z Residentów. I o ile w przypadku samej rozgrywki niewiele się zmieniło, to sposób przedstawiania akcji znacz-

DINO CRISIS

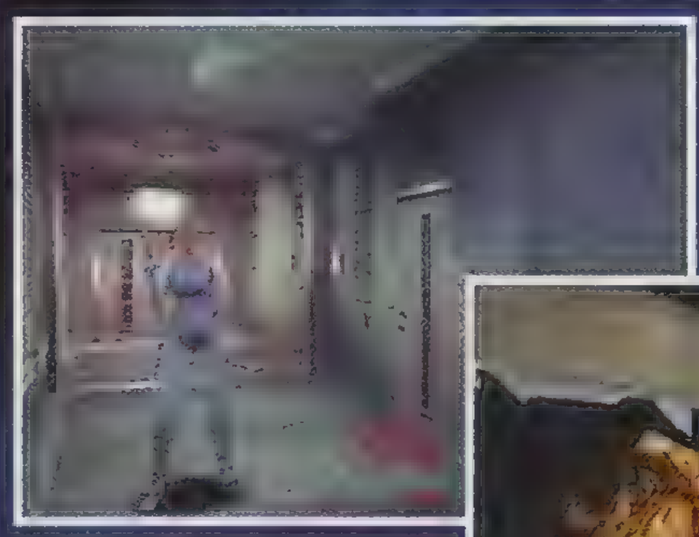
Niektórym firmom nie trzeba wiele wysiłku do napisania nowej gry. Czasami wystarczy podmienić postacie, część oprawy graficznej, dorzucić jakąś historykę... Tak właśnie postąpił Shinji Mikami, twórca serii RESIDENT EVIL. Nasz guru po prostu wziął na warsztat jedno ze swych poprzednich dzieł, poddał je niewielkim przeróbkom: zamiast scenerii miejskich – dżungla i laboratorium, zamiast wędrujących wszędzie przegniłych umarlaków – dinozaury. Ponadto dodał do swego starego przeboju kilka nowinek i oto powstała nowa gra. Może w sumie to i dobrze, bo przecież survival horrorów nigdy dość.

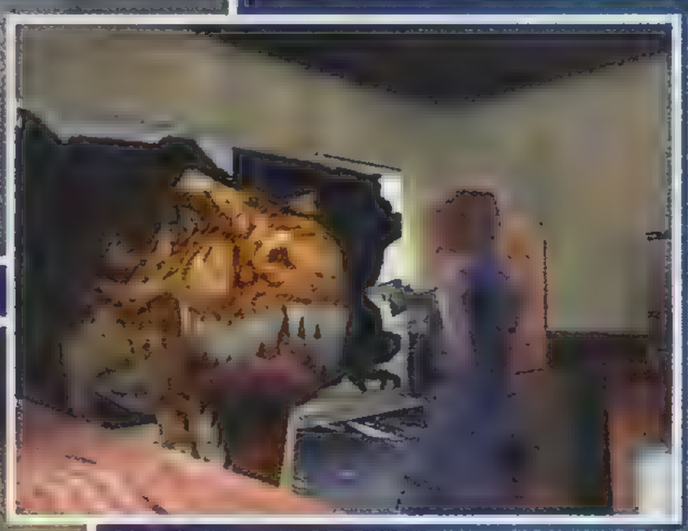


DINO CRISIS jest kolejną konwersją starego hitu z PlaySatation. W tej grze wcielamy się w postać Reginy – młodej, rudowłosej piękności, która należy do specjalnego oddziału komandosów. Ta nasza kobitka otrzymała zadanie odnalezienia i przechwycenia doktora Kirka, który zaginął po eksplozji w swoim laboratorium. A że prowadził badania nad niezwykle tanim źródłem energii, dla wielu była to bardzo ważna postać – na ratunek wysłano więc najlepszych specjalistów.

W DINO CRISIS znajdziemy niemal wszystkie patenty znane już z serii RESIDENT EVIL. A co jest nowego? Najważniejsze jest to, że w kluczowych momentach będziemy mieli do wyboru jedną z dwóch opcji, a podjęta przez nas decyzja wpłynie na dalsze wydarzenia i... doprowadzi do kolejnych rozwidleń. Kolejne unowocześnienie to możliwość chodzenia oraz celowania z broni. Regina cały czas trzyma swą broń gotową do strzału – jednak nie mamy kontroli nad podnoszeniem i opuszczaniem lufy. Wszystko jest wykonywane automatycznie, co ułatwia nieco starcia z gadami. Dzięki temu teraz do walki potrzeba będzie nieco więcej sprytu i zręczności. Dlaczego? Bo tym razem zaatakują nas nie wolne i przygłupie zombiaki, a... dinozaury. A te gady dysponują całkiem pokaźną inteligencją – są szybkie, zwinne i z łatwością mogą np. wytrącić nam broń z ręki.

Jeśli mówimy o nowościach, warto wspomnieć o tak zwanych „events". Co to jest? Oto na przykład spokojnie idziemy sobie korytarzem, a tu nagle pojawia się napis „Danger". W tym momencie potrzebny będzie refleks i... szybkie palce. Należy bowiem szybko nacisnąć odpowiedni przycisk, bo jeśli nie... to może być kiepsko... Kolejnym novum w grze jest pojawienie się kilkunastu rodzajów ampułek i amunicji (można je łączyć). W przypadku amunicji chodzi o większą siłę rażenia. A przybory medyczne? Otóż nieraz zdarzy się, że po walce

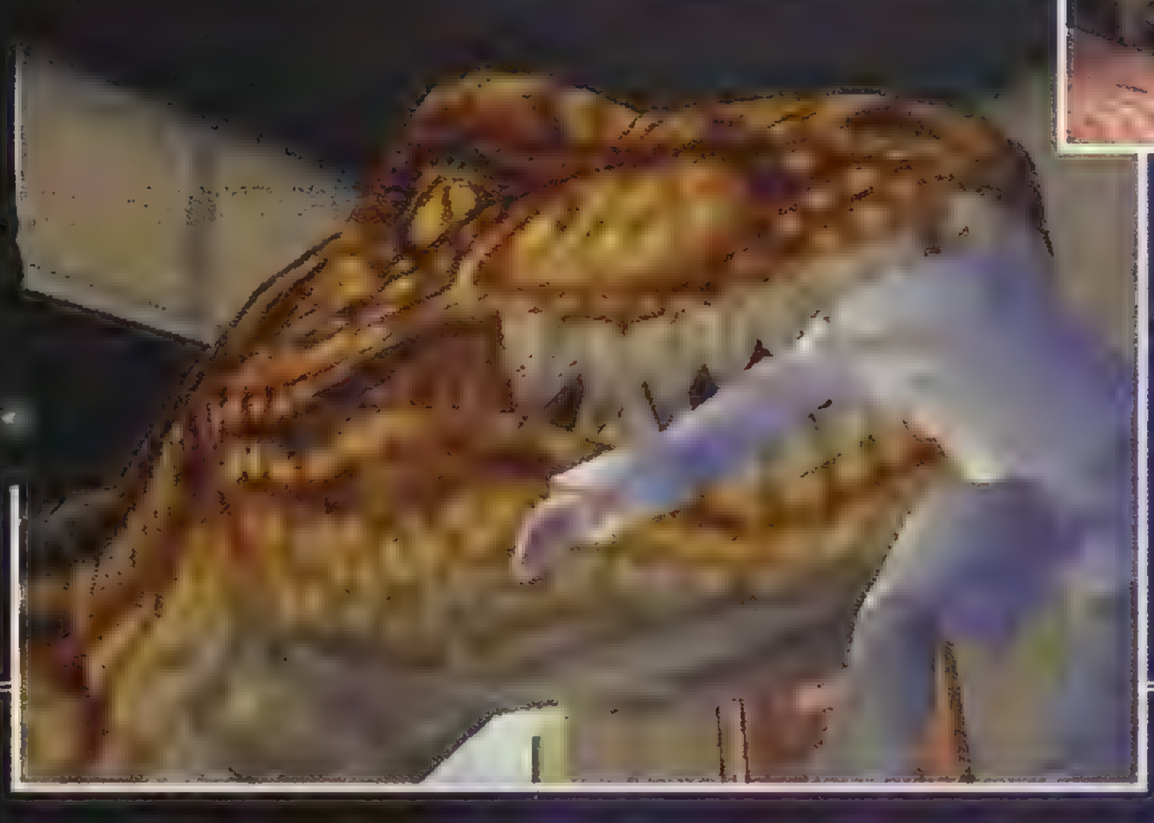




nie różni się od tego z RE. Tam wszystkie lokacje były wcześniej przerenderowane, tu wszystko jest zrobione z polygonów, a w odpowiednich momentach kamera robi delikatne najazdy, co bardzo potęguje napięcie.

Ta konwersja nie jest gorsza od swego oryginału. A nawet wręcz przeciwnie. Prezentowana grafika jest w podwyższonej rozdzielczości, występuje też obowiązkowe już rozmycie tekstur. Już od początku mają być dostępne wszystkie dodatkowe tryby (tak jak np. Operation Wipeout). Ogólnie rzecz biorąc DINO CRISIS jest dobrym kawałkiem survival horroru i z pewnością przypadnie do gustu fanom serii RE.

Konsolite



Capcom
www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE CONTRAPTIONS

Po dwóch częściach THE INCREDIBLE MACHINE oraz dużo łatwiejszym (i śmieszniejszym) THE TOONS Sierra zdecydowała się wydać kolejną część gry o Niesamowitej Maszynie. Nadal chodzi o to samo – dysponując mnóstwem „niesamowitych" urządzeń, musimy tworzyć przeróżne konstrukcje. Zadań jest cała masa. I nie są one monotonne.

ROTIM:C ma zalążek fabuły. Narratorem jest tu Profesor, który szuka sobie asystenta. Przygotował dla niego zadania, które mają wykazać, czy delikwent dysponuje zdolnością logicznego myślenia, zna się na fizyce i mechanice, a także czy nie brak mu fantazji. Na początek jest 50 puzzli treningowych. Każda plansza zaznajamia z nowymi urządzeniami. Ekran podzielono na trzy części: ekran gry, miejsce z narzędziami oraz listwę z opcjami, celem gry i podpowiedziami. Dostęp do podpowiedzi uzyskujemy po kliknięciu ikonki dłoni na ekranie gry – obecność takowej wskazuje, że coś tu trzeba zakombinować. Możliwości manewrowania są ogromne. Po pierwsze mamy do dyspozycji ponad 100 urządzeń – choć tym mianem trudno określić np. kawałek sera, szympansa czy krokodyla. Nazwijmy to raczej „pomocami". Oprócz tego mamy kilka rodzajów kul, urządzenia AGD, lasery, koła zębate, sznurki, druty, kołowrotki itp. Kolejnym plusem jest różnorodność zakończeń. Istnieje kilka sposobów dla każdej planszy. Puzzli jest ponad 250 – to sporo. Wielkim krokiem naprzód jest możliwość modyfikacji przedmiotu. Nie chodzi mi o ich odwracanie i ustawianie. Teraz po kliknięciu danej rzeczy ukazuje się nam ikonka komputera. W zależności od przedmiotu mamy wtedy dostęp do jego właściwości – np. w wypadku kuli do kręgli możemy ustawić: masę, elastyczność, opór, kolor. Duże znaczenie mają lasery i lustra odbijające wiązki. Te pierwsze służą do uruchamiania włączników prądu – musimy tylko dopasować kolor lasera do koloru włącznika. Takich niuansów jest sporo – potrzeba wielu prób i główkowania, ale gra jest tego warta. Przyjemnie bowiem popatrzeć na misterną konstrukcję, która... po prostu działa!!!

Autorzy ROTIM:C zaserwowali nam kilka nowych trybów gry. Przede wszystkim budowanie puzzli. Po zdobyciu doświadczenia gracz może stworzyć własną planszę i określić cel – używając dostępnych w normalnej rozgrywce przedmiotów, pisząc podpowiedzi itp. Pomyślano także o... trybie multiplayer. Można zagrać z kolegą i zamiast fragować go karabinem, udowodnić swoją wyższość intelektualną :) Rozgrywka toczy się na zasadzie „hot seat". Ustalamy długość tury i zaczynamy. Nasza tura to nasze kombinowanie, a potem czas na przeciwnika. Kto pierwszy uruchomi puzzle w pożądany sposób, wygrywa. Czyli nie jest to wcale gra dla samotników – można w niej odnaleźć elementy sportowe.

Oprawie graficzno–wizualnej nie mam nic do zarzucenia, ale trudno wymagać efektów 3D od gry logicznej. Grafika jest wyraźna, kolorowa, animacja przedmiotów przyzwoita. Wszystkie teksty są mówione czystym, wyraźnym głosem. Muzyka to kolejny duży plus – masa przeróżnych melodii, które nie nudzą nawet po kilku godzinach.

Reasumując, nie znajduję żadnej wady w tej grze. Przypuszczam, że jedyną jest... jej charakter. Nie każdy lubi siedzieć trzy godziny nad wymyślaniem niesamowitych konstrukcji, mających na celu np. wpędzenie wszystkich myszy do koszyka. Jednak twórcy RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE: CONTRAPTIONS udowodnili, że w czasach GeForce'a i cyfrowego dźwięku prostymi środkami można zrobić grę, która przyciągnie do monitora, a przy okazji czegoś nauczy. Dla wielbicieli poprzednich części pozycja „must have"!

Qki

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

INFESTATION

Czasami zastanawiam się, czy twórcy gier korzystają z pomocy scenarzystów. Mimo że niewątpliwie taka współpraca byłaby mile widziana, podejrzewam, iż w większości przypadków kończy się jedynie na ogólnym zarysie pomysłu. Z całą pewnością tak było w przypadku INFESTATION.

Otóż, wyobraźcie sobie, że ludzkie kolonie rozsiane po całej galaktyce zostały zaatakowane przez Obcych. Przybrali oni klasyczny już (spopularyzowany przez „Żołnierzy kosmosu") kształt przerośniętych stawonogów. Kolejne planety wpadały w ręce wrogów. Armia postanowiła coś z tym zrobić. Koniec, przyznacie, że ubogiej, historii.

Przejdźmy do samej gry. Wcielasz się w niej w pilota małego pojazdu bojowego, którego zadaniem jest, jakżeby inaczej, powstrzymanie inwazji. Pomiędzy planetami poruszasz się przy użyciu wrót skokowych, do danej lokacji można powrócić także po skończeniu misji, np. aby odświeżyć zapas surowców niezbędnych do produkcji elementów pojazdu. Elementy owe wytwarzane są w fabrykach obsługiwanych przez naukowców – ich także musisz wozić ze sobą w luku bagażowym :) Po opracowaniu nowego projektu wystarczy podłączyć się do takiego zakładu, by po chwili pojazd został wyposażony w nowe uzbrojenie, sprzęt czy też nadwozie. Tych ostatnich jest pięć – poza dostępnym na początku buggym w trakcie kolejnych misji można uzyskać dostęp np. do wielkokołowca, poduszkowca czy też samolotu.

Jak na razie gra wygląda więc na dość klasyczną strzelaninę, z całkiem przyzwoitym wyborem uzbrojenia, możliwościami modyfikacji wyglądu własnego pojazdu i hordami wrogów do przetrzebienia. I w zasadzie o to w INFESTATION chodzi. Jednak autorzy postanowili być innowacyjni (czy to dobrze, czy nie – osądźcie sami) i wprowadzili elementy zwykle w tego typu grach akcji niespotykane. Przede wszystkim – sposób poruszania się pojazdu. Niejedne wyścigi off–road mogłyby się sporo tu nauczyć. Nasz terenowy samochodzik zachowuje się niczym rasowy buggy, jest w stanie poruszać się niemal w każdym terenie – przy użyciu powiększonych kół przejeżdża przez najgorsze nawet wertepy czy też spore zbiorniki wodne. Ale czy tak powinien zachowywać się pojazd bojowy? Przyznam, że jego narowy męczyły mnie od początku do końca gry. Po pierwsze jest koszmarnie nadsterowny, utrzymanie pożądanego kierunku jazdy to prawdziwa sztuka. Po drugie zaś wydaje mi się, że możliwość spadania z kilkudziesięciometrowej wysokości klifów to lekka przesada – po czymś takim nawet najsilniej opancerzona maszyna zamieniłaby się w kupę złomu. A tu nic – odbiwszy się kilka razy od skał, zawsze spada się na cztery koła, niczym jakaś gigantyczna wańka–wstańka. Wiem, że mamy do czynienia ze strzelaniną, że w zasadzie nie powinienem się tego czepiać, lecz cóż – twórcy po prostu mocno tu przedobrzyli, i tyle.

Po drugie mocno irytujący jest teren rozgrywki. W zasadzie za każdym razem mamy do czynienia z siecią wąwozów, które bardzo mocno ograniczają możliwość ruchu. Do tego otrzymywane podczas odprawy rozkazy zawsze wskazują kolejność wykonywanych zadań – nie jest możliwe najmniejsze nawet odstępstwo od nich. W sumie daje to atmosferę gry logicznej: „w punkcie A musisz zrobić to, w B tamto, pomiędzy nimi możesz przemieścić się tylko po odcinku AB". Jasne, układ punktów nawigacyjnych to nic nowego, jednak w tym wypadku męczący jest przede wszystkim brak swobody. I znowu – nie chodzi o to, że nie lubię gier logicznych. Czemu nie, mogą być. Tyle tylko, że mieszanie ich ze strzelaniną chyba nie ma sensu. W jednym wypadku chodzi przecież o precyzję i uporządkowane myślenie, w drugim – o czystą akcję i wyżywkę.

W sumie otrzymujemy grę dość przeciętną. Z przyzwoitą oprawą graficzną (choć nie ustrzeżono się grzechu monotonii), przyzwoitym uzbrojeniem, niezbyt błyskotliwie zaprojektowanymi misjami i nudnym scenariuszem. Trochę szkoda, zwłaszcza że kiedyś pod szyldem Ubi Soft ukazywały się naprawdę niezłe produkty. A tu tylko kolejny przeciętniak.

Pooh

UbiSoft

www.intense-games.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

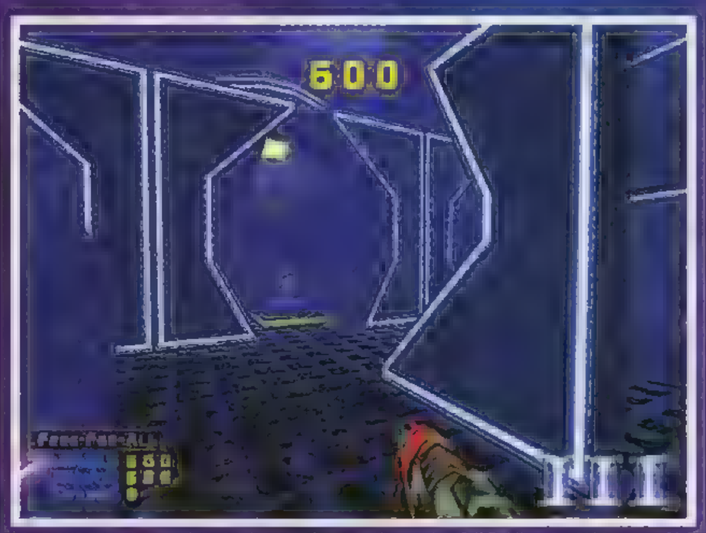
LASER ARENA

Zapewne w zamierzeniach swych twórców LASER ARENA miała być konkurencją dla QUAKE'A 3 – mamy tu ten sam pomysł. Tylko jego wykonanie jest o wiele gorsze. Ta gra należy do tej odnogi FPP, w której największy nacisk został położony na tryb multiplayer. Otrzymujemy tu kilkanaście (a dokładnie 15) aren, na których toczymy zacięte boje. Tereny bitewne zostały zaprojektowane w dość ciekawy sposób. Po pierwsze są duże, niektóre nawet wręcz ogromne. Znajdziemy tu też całą masę odskoczni (takich jak w Q3) oraz teleportów. Niestety, nie jest tak pięknie, jakby mogło się wydawać. Bo te ogromne przestrzenie nudzą już po kilku minutach! Ich rozległość działa na niekorzyść i zmniejsza (i tak nikłą) dawkę grywalności. Gra polega na tym, że po prostu biegamy po całej lokacji, a gdy już zobaczymy jakiegoś przeciwnika, to rozwalamy go w mgnieniu oka, po czym znów snujemy się w poszukiwaniu kolejnej ofiary. Na samym początku areny sprawiają wrażenie przemyślanych i estetycznych, jednak w rzeczywistości tak nie jest. Można się o tym przekonać już po kilku pierwszych minutach gry.

HUMANITARYZM FPP

Swoistą ciekawostką gry LASER ARENA jest jej humanitarny charakter. Otóż przez całą rozgrywkę nie uświadczymy tu ani jednej kropli krwi czy też choćby jednego denata! Do naszej dyspozycji oddano tylko jedną broń – laser. Z tym, że tak naprawdę nie jest on śmiercionośny, bo naszych przeciwników nie zabijamy, lecz tylko „naznaczamy". Coś a'la paintball, tylko że zamiast kulek z farbą mamy broń laserową i specjalne kamizelki. Stroje ochronne wytrzymują nawet do kilku strzałów, jednak już drobne zwiększenie siły rażenia (można znaleźć taki dopalacz) stwarza sytuację, że wystarczy jeden lub dwa strzały. W czasie przemierzania plansz natrafimy również na inne power–upy, np. regenerację energii, podwojenie liczby punktów czy też zwiększenie szybkości.

LASER ARENA oferuje grającemu kilka trybów rozgrywki. Pierwszy z nich, Free for All, polega na ustrzeleniu jak największej liczby przeciwników, czyli jest to odpowiednik fragowania. Team Match to po prostu walka drużyn – wygrywa ta z większą ilością punktów. Dueal to zwykły pojedynek. Domination zaś polega na zebraniu wszystkich trzech porozrzucanych po całej planszy symboli. Na koniec Mega Target – ten pod pewnymi względami przypomina Capture the Flag.



WYBOISTE ARENY

Oprawa graficzna jest bardzo nierówna. Z jednej strony mamy całkiem pomysłowe projekty aren, jednak ich wygląd pozostawia nieco do życzenia. A najlepszym tego przykładem jest plansza pt. Black Ligt Classic. Poza podłogą wszystko jest tu pozbawione jakichkolwiek tekstur i wygląda po prostu żałośnie! Wprawdzie zdarzają się też areny bez zarzutu, ale te można policzyć na palcach jednej ręki. Modele postaci są dosyć słabe, a ich animacja pozostawia wiele do życzenia. Naprawdę daleko im do klasy Q3 czy też UT.

DZWONI! ALE NIE TU!

Strona audio została poważnie zaniedbana. Przez cały czas towarzyszy nam tylko muzyka. Brak jakichkolwiek efektów dźwiękowych. Wszystkie utwory są utrzymane w klimatach techno i choć lubię ten rodzaj muzyki, to te kawałki nie przypadły mi zbytnio do gustu. Słowem – nic specjalnego.

Widać, że chłopaki odpowiedzialni za stworzenie produktu pt. LASER ARENA mieli dobre chęci. Ale najwyraźniej im nie wyszło. W tej grze brakuje przede wszystkim dynamiki, a nie najlepsza oprawa tylko pogarsza sprawę. Poza tym nie wyobrażam sobie, aby jakikolwiek fan strzelaninek FPP zagrał w tytuł, w którym nie ma ani jednej kropli krwi. Zapewniam, że ta gra nie jest warta Waszego czasu, a już na pewno nie Waszych pieniędzy.

Ramza

Valu Soft
www.valusoft.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 2/10

HOT CHIX'N GEARSTIX

Z a każdym razem, gdy mam przyjemność pograna w produkt nieznanej mi dotąd firmy, targają mną mieszane uczucia. Z jednej strony trudno spodziewać się, żeby firma bez doświadczeń w branży od razu zrobiła megaprzebój. Z drugiej zawsze pozostaje nadzieja, że może choć parę z użytych rozwiązań okaże się w jakimś stopniu nowatorskimi czy wręcz przełomowymi. W przypadku gry firmy Fiendish wielce obiecujący jest już sam tytuł. Cóż bowiem może bardziej cieszyć faceta niż gorące laski i szybkie samochody. Przyznacie, że takiej kombinacji trudno się oprzeć.

Słowo się rzekło, kobyłka u płota – w grze rzeczywiście znajdziemy zarówno piękne panie, jak i superszybkie samochody. Problem polega na tym, że nasze top modelki występują w roli kierowców! I to właśnie w postać jednej z nich będzie musiał wcielić się gracz. W przypadku facetów ociera się to o zboczenie ;) Sześć dostępnych samochodów to raczej niewiele, jednak rekompensatą jest ich jakość. Potężne „amerykany" z pięciolitrowymi silnikami V8 (z moim faworytem, Camaro, na czele) to wymarzone danie dla fanów motoryzacji. Po wyborze odpowiadającego nam pojazdu pozostaje jeszcze wybór trybu gry (zawody czy pojedynczy wyścig) i już możemy ruszać w drogę.

Pierwsze wrażenie, jakie odniosłem po uruchomieniu właściwej części gry, to że ma ona szansę na powodzenie. Niestety, z każdą następną chwilą uczucie to powoli, acz systematycznie, mnie opuszczało. Pod względem oprawy graficznej nie mogę narzekać, bowiem całość prezentuje się bardzo dobrze, choć zdaje się, że statyczne zdjęcia wyglądają nieco lepiej, niż jest to w rzeczywistości. Szczególnie imponująco wypadają wszelkiej maści efekty specjalne – takie jak światło z przydrożnych latarni czy rozbryzgująca się woda po przejechaniu kałuży. Jedyne, do czego mogę się przyczepić, to nieodparte wrażenie dużej „płaskości" obrazu. Trudno to wytłumaczyć, ale na moje oko wygląda to tak, jakby z założenia obraz miał być kwadratowy, a dopiero potem nienaturalnie został dopasowany do prostokątnego formatu kineskopu monitora.

Gdy przystąpi się do rozgrywki, nie jest już tak różowo. Co prawda nienaturalne zachowanie samochodów można zrzucić na karb arcade'owego charakteru gry, lecz w takim razie, po co trudzono się wprowadzaniem do zabawy elementów realistycznych? Chodzi tutaj o momenty, w których samochód potrafi na jakimś zakręcie wpaść w poślizg, aby za chwilę na innym, dużo trudniejszym (a czasem i w gorszych warunkach atmosferycznych!) zachować się, jakby jechał po szynach. Powoduje to duże zachwianie koncentracji i często wywołuje błędy (czyli niepotrzebne odpuszczanie na zakrętach). To, co najgorsze w tej grze, to jednak relacja pomiędzy graczem, a przeciwnikami sterowanymi przez komputer. Tu autorzy wprowadzili coś na wzór handicapu dla kierowcy, który jedzie daleko w tyle – co pozwala mu na szybkie dogonienie konkurencji. Co było dobre w teorii, w praktyce okazuje się szalenie denerwujące i nie tyle całkowicie pozbawia resztek realizmu, co wręcz kłóci się ze zdrowym rozsądkiem. Otóż dogonić i wyprzedzić samochody przeciwników to żaden problem, pozbycie się „ogona" to jednak zupełnie inna sprawa. Dla eksperymentu raz pozwoliłem przeciwnikom odjechać na samym starcie i dopiero po upływie kilku sekund ruszyłem w pościg. Nie minęło dużo czasu, a już jechałem z numerem jeden. Jednak przez resztę wyścigu mimo – nieskromnie mówiąc – bardzo dobrej jazdy ciągle czułem oddech przeciwnika na plecach. Wystarczył jeden najdrobniejszy błąd czy lekkie przyhamowanie na zakręcie, a już traciłem pozycję lidera.

Moje zdanie już znacie. Teraz od Was zależy, czy taki sposób prowadzenia rozgrywki uznacie za dopuszczalny, czy nie. Bowiem więcej minusów w grze nie zauważyłem, no może jeszcze to, że oferuje ona jedynie 3 trasy (na szczęście są one dość długie i możemy je pokonywać w obu kierunkach). Dla mnie najlepszym rozwiązaniem byłoby zagrać w tę grę u kolegi na jego komputerze, bo żeby wydać na nią ciężko „wyżebrane" pieniądze od rodziców...

TEG

Fiendish Entertainment

www.fiendishentertainment.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 16 MB RAM

OCENA: 3/10

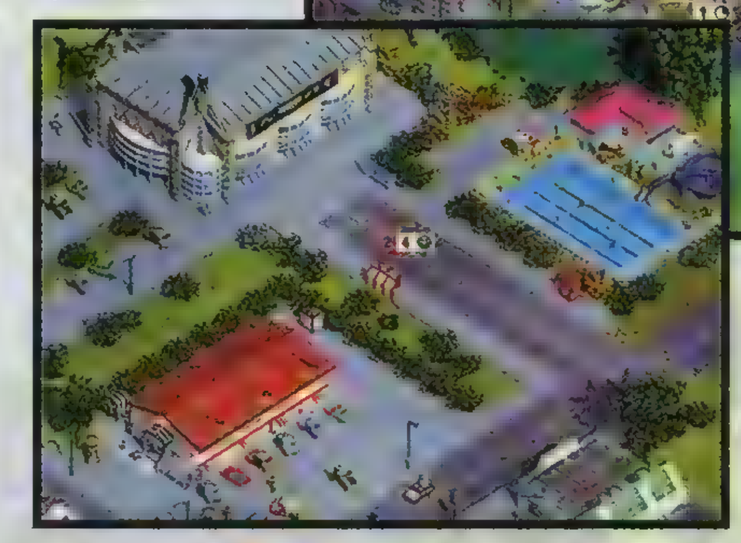
TRAFFIC GIANT

Jako że problem korków w komunikacji miejskiej jest mi wyjątkowo bliski (pozdrowienia dla warszawskiego ZTM), na tę grę czekałem od dawna. I oto jest. W TRAFFIC GIANT gracz staje się właścicielem firmy transportowej. Cel to – zależnie od wyboru – albo zarobienie pieniędzy, albo rozładowanie miejskich korków. Wszyscy wiemy, że korzystanie z transportu publicznego nie jest przyjemne, a tu trzeba zmusić ludzi do jeżdżenia autobusami, tramwajami itp. Trudno oczywiście nie zauważyć podobieństwa do TRANSPORT TYCOONA. Na początku byłem z tego powodu niezadowolony, ale po kilkunastu godzinach stwierdziłem, że TG ma swój własny, niepowtarzalny charakter.

Dostępne tryby to kampania (coraz większe miasta i wymagania), endless game (coś jak free build w SIMCITY) i multiplayer. Rozgrywka odbywa się w jednym mieście. Zwykle nie jest ono duże (średnio ok. 12 tys. ludzi). Takie miasteczka mają jeden problem – korki. Poza tym są idealne – nie brakuje muzeów i stadionów, mężczyźni pracują, kobiety gotują, a dzieci chodzą do szkoły. Jeżeli zechcesz, do rozgrywki możesz wybrać sobie jednego z trójki komputerowych oponentów. Przeciwnik działa dość schematycznie, ale za to konsekwentnie i szybko, a więc musisz nastawić się na szybkie budowanie linii. Ale pośpiech nie jest tu pożądany. Zanim ustalisz trasę, musisz przeprowadzić badania – klikasz i czytasz: budynek mieszkalny (blok, willa, kamienica), liczba pracujących mężczyzn (biuro, fabryka), liczba gospodyń domowych (zakupy), liczba dzieci (szkoła), środki transportu używanego przez ludzi i – ewentualnie – przyczyny, dla których nie korzystają oni z naszej linii.

Zanim określisz bieg nowej linii, musisz postawić przystanki: od najprostszego – w postaci słupa, do poczekalni z ogrzewaniem (te droższe poprawiają Twój wizerunek). Wyznaczanie trasy jest łatwe – zaznaczasz waypointy (należy to robić często, bo komputer sam wybiera dłuższą drogę) i przystanki . Trasa musi być zamknięta, tj. punkt startu musi pokrywać się z punktem końcowym. Przed potwierdzeniem uruchomienia linii można spojrzeć na trasę jeszcze raz. Potem pozostaje wybrać autobus (na początek kilka typów, później przybywa). Tu zwróć uwagę na szybkość, ilość miejsc i koszty utrzymania. I jak tylko wyjedzie pierwszy wóz, już należy myśleć o następnej trasie. Kiedy zarobisz już dużo kasy, możesz też wykorzystać inne środki transportu – tramwaje, kolejkę miejską etc.

Ta gra wciąga – przede wszystkim ze względu na bogactwo merytoryczne. Wszystko tu jest interaktywne – np. jeśli klikniesz na samochód stojący w korku, to dowiesz się dokąd jedzie. Możesz też zasięgnąć opinii mieszkańców o Twej linii – powiedzą np. że: nie znają jej (potrzebna reklama), że jesteś niepopularny (ratunkiem są np. gratisowe przejazdy dla dzieci), że kierowcy są niemili (jeśli za mało zarabiają...) bądź też bilety są za drogie. Każdy aspekt gry kryje wiele możliwości – choćby ceny biletów: można ustalić długość i ilość stref biletowych etc. Można doszkalać kierowców, by nie powodowali wypadków (fatalnie wpływa to na Twój image, a odbudowanie go to kwestia nawet kilku miesięcy). Natomiast podniesienie pensji załodze spowoduje, że będzie ona miła dla pasażerów.



Wyniki tej całej pracy przedstawione są w postaci przejrzystych tabel i wykresów – wszystko schowane w całkiem niezłym interfejsie. Tu trzeba zwrócić uwagę na: wizerunek, wartość firmy oraz stopień rozładowania miasta z korków. Gra mocno uzależnia i to pomimo kilku dość uciążliwych wad, takich jak brak skalowania czasu czy możliwości obrotu mapy. Grafika jest bardzo plastyczna, choć mnie engine SC3000 wydawał się lepiej dopracowany. Trochę kuleje animacja, a to ze względu na kosmiczną ilość przechodniów i samochodów – radzę wyłączyć, bo strasznie zaciemniają obraz w dalszej fazie gry. Duże zastrzeżenia mam do dźwięku – muzyki nie uświadczyłem, a efekty mają tendencję do zanikania (być może zostanie wydany patch – ja do dyspozycji miałem wczesną wersję gry). Przydałby się też tutorial.

Reasumując – treść kilka razy lepsza od sposobu, w jaki została podana. Ale niech Was to nie zraża – mimo że jestem fanatykiem i TRANSPORT TYCOONA, i SIMCITY, nie doznałem uczucia przesytu tego typu produkcjami. Ta gra po prostu wciąga!

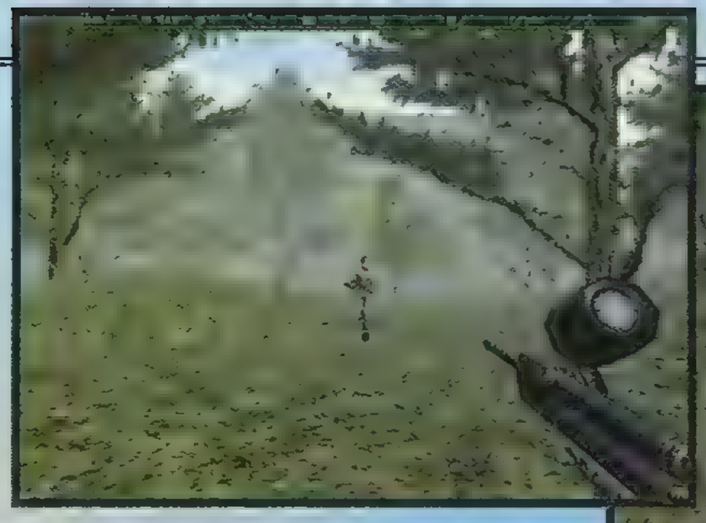
Qki

JoWood Productions
www.trafficgiant.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

HIGH IMPACT PAINTBALL



Paintball jest dosyć ciekawą i popularną formą rozrywki. I nawet w naszym kraju można znaleźć odpowiednie sklepy i firmy, które specjalizują się w organizowaniu tego typu zabaw. Jednak czym tak na prawdę jest ten paintball? Najprościej mówiąc – jest to „miniwojna na niby". Oto grupka graczy przywdziewa specjalne kostiumy, a następnie zakłada ochraniacze – kamizelki oraz kaski. Dokonawszy takich przygotowań, zawodnicy wybierają sobie broń i udają się w teren, by zakosztować przyjemności strzelania do kolegów. Amunicję używaną w tej zabawie stanowią kulki z farbą. W momencie zetknięcia się z ciałem człowieka (lub też jakąś przeszkodą), taki pocisk rozpryskuje się i stwarza iluzję rany. Osobiście muszę przyznać, że jest to przednia zabawa. Zwłaszcza gdy bierze w niej udział więcej osób (od 10 wzwyż).

Firma Sunstorm Interactive wypuściła oto elektroniczną wersję tej zabawy. Na pierwszy rzut oka nic nie wskazuje na to, aby produkt ten miał

być niewypałem. Ale wystarczy pograć w to kilka minut, aby się przekonać, że jest to kicha nieziemska. Ale po kolei.

Gra pt. HIGH IMPACT PAINTBALL oferuje kilka trybów rozgrywki. Można oczywiście grać samemu lub w trybie multiplayer. Do tego jest jeszcze opcja quick play. Zarówno dla gry jedno–, jak i wieloosobowej tryby są identyczne. Mamy więc Free for All, czyli każdy na każdego – tu liczy się tylko liczba ustrzeleń, logiczne więc, że gracz z największą liczbą punktów wygrywa. Capture The Flag polega na przechwyceniu flagi przeciwnej drużyny i dostarczeniu jej do swojego obozu. Speed Ball to pojedynek dwóch drużyn – walka trwa tu aż do momentu, gdy wykończymy wszystkich przeciwników. Natomiast Siege to samobójczy atak na obóz wroga. Ogólnie wszystkie tryby reprezentują tę samą dawkę miodności – zerową. W porównaniu z takim np. Q3 zdobywanie flagi w HIP jest po prostu potwornie nudne. Natomiast reszta po prostu zasysa, nuży i odrzuca już po kilku minutach.

Przypuszczam, że cała moja niechęć do tego tytułu jest spowodowana zastosowanym tu system sterowania. Jest on po prostu tragiczny! Nasza postać porusza się wolno i nawet bieganie niewiele pomaga. Na domiar złego niejednokrotnie wycelowanie w cokolwiek graniczy z prawdziwym cudem. Przyczyną tego jest zaserwowana tu kalibracja myszki – po prostu nie można zmniejszyć odpowiednio czułości. Grzebanie w jej opcjach spowodować może tylko tyle, że będzie albo źle, albo tragicznie. W efekcie tego programistycznego błędu trafienie kogokolwiek staje się zadaniem po prostu niewykonalnym.

Kolejnym gwoździem do trumny, w której powinna spocząć ta gra, jest oprawa graficzna. Modeli postaci jest aż siedem, a dodatkowo każdy z nich ma aż po dwa różne stroje. Wykonanie elementów otoczenia (takich jak drzewa czy krzaki) jest przeciętne, ale najbardziej rażą puste tereny. Niemalże wszystkie boje toczymy na otwartych przestrzeniach – tylko od czasu do czasu jakieś kawałki muru czy niewielka liczba drzew. Żadnych tam lasów czy czegoś w tym stylu. Po prostu tragedia! Jedna wielka tragedia!

Inteligencja przeciwników również pozostawia sporo do życzenia. Raz są oni tępi, a z kolei za chwilę zamieniają się w prawdziwych snajperów, którzy mogą trafić prak-

tycznie z każdego miejsca! I to niezależnie od poziomu trudności!

W podsumowaniu można stwierdzić, że jedynie warstwa audio jakoś się ratuje. Choć muzyki – poza tą w menu – tu nie uświadczymy, to podczas walki towarzyszą nam odgłosy otoczenia. I są one nawet całkiem niezłe.

Z przykrością stwierdzam, że ten pomysł przeniesienia paintballa na ekrany monitorów komputerowych zbytnio się nie udał. W HIGH IMPACT PAINTBALL kuleje niemal wszystko, a tragiczne sterowanie całkowicie przekreśla jakąkolwiek szansę tego tytułu. Fani gier FFP nie mają tu czego szukać, podobnie fani paintballa. Zresztą ocena mówi sama za siebie...

Ramza

Sunstorm Interactive

NIEZNANA

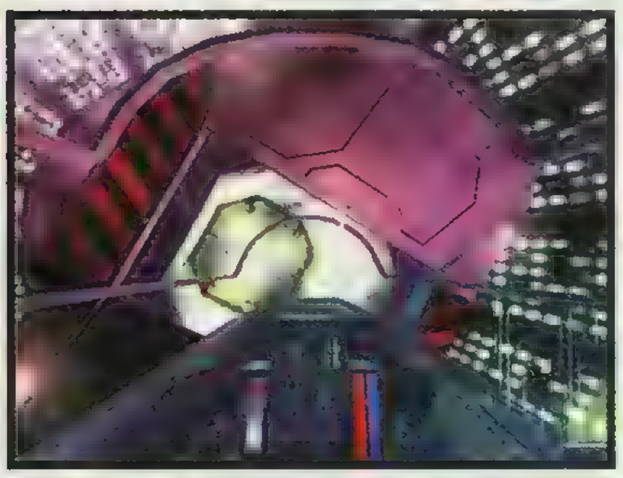
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 1/10

X-BEYOND THE FRONTIER
X-TENSION

Mniej więcej rok temu na półki sklepowe trafiła gra X–BEYOND THE FRONTIER stworzona przez firmę EGOSOFT. Opinie na jej temat były mocno podzielone. Jak napisał Ice w NSS' 72: „Cały czas balansowałem pomiędzy całkowitym zanurzeniem się w akcji a doskonałą nudą". Niewiele gier budzi aż tak intensywne doznania. Spójrzmy więc, co nam niesie „x–pansion pack".

Najpierw kilka niezaprzeczalnych faktów. W porównaniu z pierwotną grą sporo tutaj zmieniono. Poprawiono grafikę, dodano funkcję autopilota, powiększono liczbę dostępnych statków (do trzydziestu), powiększono galaktykę (a przynajmniej udostępniono większą ilość układów), przebudowano system zdalnej kontroli fabryk i statków – żeby tylko wymienić najistotniejsze udoskonalenia. Pewnych rzeczy chyba jednak nie tknięto (a jeśli nawet, to trudno mówić o zmianie na

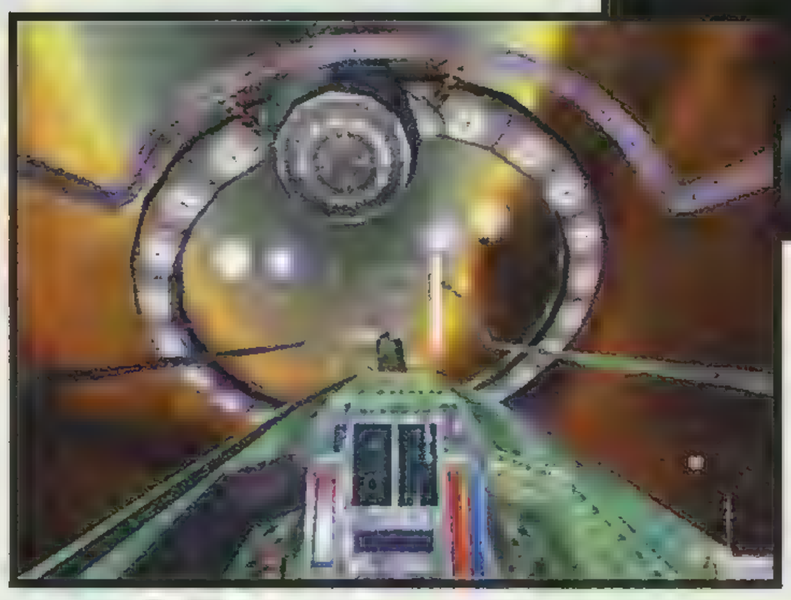


dobre). Oto kilka z nich (także tylko najważniejszych).

Jedną z najbardziej irytujących rzeczy w obsłudze (pomimo deklarowanego unowocześnienia) jest system nawigacji. Sprawa przedstawia się następująco. Wlatujesz do nowego układu, pstrykasz mapę i... większość obiektów oznaczona jest jako „nieznana". Aby zbadać przeznaczenie danej konstrukcji, należy do niej podlecieć na mniejszą odległość – jakieś 5–6 kilometrów. Tak jest! Pozwolę to sobie powtórzyć. Jeśli chcesz, siedząc za sterami supernowoczesnego, futurystycznego pojazdu, sprawdzić przeznaczenie legalnych, państwowych budowli, unoszących się w doskonale poznanej przestrzeni, musisz zbliżyć się do nich na absurdalną odległość. Przecież każdy samochód osobowy z systemem nawigacyjnym ma większe możliwości! Absurd. Najlepsze zostawiam na koniec – żeby uzyskać listę cen, należy wylądować na danej stacji. A co to, tajemnica handlowa? Szefostwo nie może mi tego podyktować przez telefon? Co prawda da się to ominąć, instalując odpowiednie (dość drogie) rozszerzenie, ale przyznam, że wygląda to jedynie na kolejny, dość nieudolny zresztą, pomysł, i rusz zdarzała mi się sytuacja, gdy zmieniając jedynie o kilka stopni kierunek lotu, otrzymywałem od komputera znacznie zmodyfikowaną listę namierzonych obiektów. O tym, że nie był on w stanie zablokować celownika na kobylastych, widocznych wyraźnie przez okienko stacjach, nawet nie wspomnę.

Czas wreszcie powiedzieć najważniejsze – X–TENSION to gra nudna. Tak, ja wiem, że ELITE, że PRIVATEER. Jednak nie wystarczy odwoływać się do wybitnych poprzedników. W tym wypadku można odnieść wrażenie, że całe to latanie pomiędzy kolejnymi stacjami jest mocno wymuszone. Są one oddalone na taką odległość, że pokonanie jej nabija jakoś licznik spędzonego przy komputerze czasu. Tylko że, niestety, cały czas nie udało mi się wczuć w rolę. Latałem niejako z obowiązku. Czy mogę jeszcze bardziej zniechęcić potencjalnego gracza? OK, już kończę.

Wiem, że „w kosmosie nikt nie usłyszy twego krzyku". A szkoda. Autorom X–BTF i X–TENSION najwyraźniej przydałaby się taka terapia szokowa. Co tu dużo mówić – rzadko kiedy spotykam grę, która nudzi mnie śmiertelnie już po kilkunastu minutach. Może po prostu nie mam żyłki handlowej? Ale z drugiej strony, czy wymiana towarowa w przyszłości naprawdę będzie przypominała przedsięwzięcia samotnych kupców rodem z Dzikiego Zachodu? Śmiem wątpić. Miałem nadzieję, że przy okazji data dysku twórcom uda się rozwiać nudę, która ziała z wersji podstawowej. Jak się jednak okazuje, zły produkt bardzo trudno naprawić. Może więc EGOSOFT weźmie się za tworzenie czegoś nowego?



mający przyciągnąć gracza do X–TENSION – aby grać w miarę sensownie trzeba zarobić na podstawowy sprzęt. No i po co? Jak się nie ma lepszych pomysłów na grę, to może lepiej zatrudnić się w hamburgerowni?

No i jeszcze jedno – namierzanie celów działa co najmniej dziwnie. Co

Pooh

THQ
www.thq.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium200, 64 MB RAM

OCENA: 4/10

Często rozszerzenie do istniejącej już gry służy tylko wyciąganiu pieniędzy z kieszeni gracza – jest tylko rozbudowanym patchem. Tu otrzymujemy mnóstwo nowych elementów i poprawione istniejące, a także rozwiązania postulowane przez wielbicieli serii.

Trzeba przyznać, że rozmach zmian i unowocześnień w AOE2 zapiera dech w piersiach. W konwencję starcia średniowiecznych cywilizacji autorzy starali się wpisać nowe nacje, technologie i jednostki bojowe. Ale tak, by zachować charakter i oblicze gry. I w pełni im się udało.

Sam układ rozgrywki nie uległ zmianie. Grę można rozegrać w trybie dowolnie konfigurowanego scenariusza (mnóstwo opcji) lub scenariusza własnego – zbudowanego przy pomocy prostego w obsłudze edytora. Oczywiście jest także nieodłączny w RTS–ach tryb strategiczny – w postaci czterech nowych kampanii. Jedna z nich opowiada o zmaganiach zdobywców średniowiecznego świata, druga przedstawia rekonkwistę w Hiszpanii (walki Hiszpanów z Arabami), trzecia opowiada o podbojach Hunów pod wodzą Attylii (ich historyczny król), a czwarta kampania poświęcona jest zmaganiom Azteków o uzyskanie supremacji w Ameryce i walce z konkwistadorami.

NOWE LUDY

W AOE2 zapomniano o wydarzeniu, które zwieńczyło europejski średniowiecze. Był to podbój Ameryki. W dodatku pt. THE CONQUERORS EXPANSION lukę tę zniwelowano. Pojawiają się więc Majowie i Aztekowie. Ludy te nie posiadają jednostek konnych ani też strzeleckich. Za to ich specjalna piechota – wojownicy Orła i Jaguara, oraz łucznicy z pióropuszami wyrównują braki w uzbrojeniu i wyposażeniu. Są silni i zwinni. Nie wystarcza to jednak, tak jak to zresztą było w rzeczywistości, by oprzeć się potędze konkwistadorów – w grze strzelców konnych. Ta czołowa formacja specjalna kolejnej nowej cywilizacji, Hiszpanów, wręcz destabilizuje równowagę w trakcie gry. Szczególnie rozgrywka w trybie multiplayer może nie pozwalać na równowagę. Konkwistadorzy są po prostu bardzo silni, a poza tym, jako konni wojownicy, poruszają się bardzo szybko.

Z uwagi na fakt, że AOE2 umożliwia odtwarzanie konfliktów regionalnych, powołano do życia kolejną nację – Koreańczyków. A to by urozmaicić konflikty dalekowschodnie. Przecież ile można zadowalać się tylko Japończykami czy Chińczykami! Jednak Koreańczycy nie są jedynie kwiatkiem do kożucha, gdyż mają specjalne jednostki – wozy bojowe i opancerzone okręty,

które są wynikiem wspólnych wysiłków koreańskich koncernów motoryzacyjnych. Ich pokonanie nie będzie więc takie proste, a ich budowle i oddziały nie staną się tylko workiem treningowym dla innych nacji. Podobnie rzecz ma się z ostatnią nową cywilizacją – Hunami. Jako prawdziwi nomadzi nie budują oni domów i od razu mogą wystawić maksymalną liczbę chłopów i żołnierzy (200). Trzeba przyznać, że jest to spory bonus.

NOWE TERYTORIA

Same nowe ludy jeszcze nie wystarczą, by się dobrze bawić. Stworzono więc nowy wizerunek miejsc starć – przede wszystkim zimowe krajobrazy ze śladami stóp, pozostającymi za idącą postacią, oraz gorące terytoria z indykami i jaguarami zamiast owiec i wilków. By jeszcze bardziej ułatwić tworzenie dowolnej rozgrywki i uprzyjemnić grę tym, którzy lubią historyczne akcenty, stworzono gotowe plansze, odtwarzające rzeczywiste krajobrazy Brytanii, Włoch, Francji, Ameryki Środkowej itp. I chyba tylko z żalu, że w średniowieczu nie było USA, dodano planszę zatytułowaną Texas. Ha!

Zakres generowanych losowo terytoriów poszerzono także o krajobrazy Jukatanu, Mongolii, Skandynawii czy odtwarzające życie mieszkańców Oazy, Słonych Bagien lub nomadów. Przyspiesza to tworzenie dowolnych scenariuszy oraz uwalnia od nudy – stwarzając nie tylko nowe widoczki z rozmieszczonymi surowcami, ale nawet całkowicie nowe sytuacje taktyczne. W scenerii Oazy drzewa są skoncentrowane po środku planszy. Łatwo więc sobie wyobrazić, jak szybko dochodzi do starcia i jak gwałtowny ma ono przebieg.

NOWE ZACIĄGI

Oczywiście każda nowa nacja ma nową jednostkę specjalną – produkowaną w zamku. Dwie nacje mają nawet po dwie specjalne jednostki – Hiszpanie (Conquistadors, Missionares) i Koreańczycy (War Wagon, Turtle Ships). Nie to jednak zadziwi polskiego gracza. Tak, polskiego gracza! Jak się domyślacie, w dodatku do AOE 2 zna-

Nowe cywilizacje

AZTEKOWIE
Specjalna jednostka: Jaguar Warrior
Specjalna technologia: Garland Wars
Specjalne cechy: relikwie dają o 33% więcej złota, chłopi noszą o 5 sztuk więcej, wszystkie jednostki bojowe są produkowane o 15% szybciej

HUNS
Specjalna jednostka: Tarkan (kawaleria)
Specjalna technologia: Atheism
Specjalne cechy: stajnie produkują szybciej o 20%, nie potrzebują domów (ale za to zaczynają z zapasem drewna mniejszym o 100 sztuk), konni łucznicy są tańsi w epoce zamków o 25%, a w epoce imperialnej o 30%

KOREANS
Specjalna jednostka: War Wagon, Turtle Ship
Specjalna technologia: Shinkichon
Specjalne cechy: mangonels i onagers mają zasięg większy o 1, chłopi widzą o 2 pola dalej, kopalnie kamienia pracują 20% szybciej, a wieże obronne mają zasięg większy o 1 w każdej z epok – i zamków, i imperialnej

MAYANS
Specjalna jednostka: Plumed Archer
Specjalna technologia: El Dorado
Specjalne cechy: mury tańsze o 50%, grę rozpoczynasz z 1 chłopem więcej, ale z mniejszą ilością jedzenia (o 50 sztuk), koszary łuczników są tańsze w każdej z epok

SPANISH
Specjalna jednostka: Conquistador (konny strzelec), Missionary (konny mnich)
Specjalna technologia: Supremacy
Specjalne cechy: budowniczowie pracują 30% szybciej (poza budową Cudu Świata), usprawnienia w kuźni nie wymagają pieniędzy, a galeony z armatami celniej i szybciej strzelają

Niektóre zmiany wśród dotychczasowych cywilizacji

BRITONS – Town Centers kosztuje o połowę mniej drzewa, ale tylko w epoce zamków i imperialnej
BYZANTINES – Mnisi leczą o 50% szybciej
CHINESE – rozpoczynają grę mając o 50 sztuk drewna mniej
GOTHS – myśliwi dźwigają o 15 sztuk mięsa więcej
TEUTONS – Town Centers mają o 5 pól większą widoczność (kosztem 5 pól zasięgu ostrzału)
TURKS – za darmo rozwijają husarię (Hussars), ale jednostki strzelcze posiadają tylko 25% siły więcej (zamiast +50)
VIKINGS – budowa portu kosztuje tylko 25% mniej, a nie –33%.

Zmiany wskaźników dotychczasowych jednostek (wybrane)

1. *Konni łucznicy poruszają się, strzelają i tworzą się szybciej.*
2. *Wielbłądy poruszają się szybciej.*
3. *Bombardy walczą lepiej przeciwko broni oblężniczej, ich trafienia są mocniejsze, ogień gęstszy, a ulepszenie nic nie kosztuje.*
4. *Strzelcy prowadzą skuteczniejszy ogień przeciw piechocie.*
5. *Janczarzy mają polepszoną siłę ataku.*
6. *Huskarls są skuteczniejsi przeciwko łucznikom.*
7. *Pikinierzy mają zmniejszony bonus przy ataku na wielbłądy.*
8. *Lekka kawaleria i husaria są skuteczniejsze w walce z mnichami, a także nie ulegają tak łatwo przekabaceniu przez obcych mnichów i misjonarzy.*

Nowe jednostki:

EAGLE WARRIOR (tylko Aztekowie i Majowie)
Koszt: 20 żywności, 50 złota
Wytrzymałość: 50/60 (po udoskonaleniu)
Siła ataku: 7/9
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: walczy lepiej przeciw mnichom i machinom oblężniczym

HALBERDIER
Koszt: 35 żywności, 25 drewna
Wytrzymałość: 50
Siła ataku: 6
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: lepszy przeciw kawalerii i słoniom bojowym

AGE OF EMPIRES 2
THE CONQUERORS EXPANSION

leźć można polski akcent. No, może trochę pokrętny, ale jednak. Oto bowiem przekształcenie konnych zwiadowców w lekką jazdę otwiera teraz kolejną możliwość. Z lekkiej jazdy można bowiem zbudować... Hussars. Cóż.. nie są to znani nam huzarzy z epoki napoleońskiej (chociaż autorzy AOE2 wstawiają nam bajkę o jakichś średniowiecznych węgierskich protoplastach tychże). Za wcześnie. Więc może? Taaaak, widać to po rosnących

po ich bokach skrzydłach. To chyba nasza husaria! Czemu jednak przypisano ją do huzarów? Czemu została zaliczona do lekkiej jazdy? Bóg jeden może to chyba wiedzieć. I niejaki Jankowski, który jest na liście płac niniejszej gry.

Spośród nowych lub zmodyfikowanych jednostek na wyróżnienie zasługują jeszcze dwie. Jedna z nich to petardmen, czyli samobójca, który łazi po planszy z beczką prochu i szuka, kogo i co by tu wysadzić przy okazji aktu swego samounicestwienia. Może czasem jest to i przydatne, ale gdy wróg broni swych budynków, to ten gostek i tak nie podejdzie. Gdy zaś budynki stoją samotne, to i tak wystarczy na nie rzucić cokolwiek (ich zniszczenie to kwestia czasu). W sumie więc nasz samobójca nie ma wielkiego pola do popisu. Istotniejsza jest więc druga zmiana wśród jednostek – możliwość garnizonowania oblężniczego taranu w którejkolwiek wersji. Pomnaża to jego siłę i szybkość.

SAM SMAK NA FINAŁ

Jednak wszystkie nowe plansze, jednostki, technologie i nacje, które autorzy gry zaprezentowali w CONQUERORS, tak naprawdę mogłyby nie istnieć. W grze uwzględniono bowiem dwie fantastyczne poprawki, które proponowali gracze. Nareszcie by wydać polecenie odtworzenia wyjałowionego pola, nie będziemy musieli odrywać się od frontu walki czy od opracowywania nowych, wysublimowanych strategii. Teraz jeżeli tylko wystarczy nam drewna, za 60 sztuk tego surowca będzie można wykupić samoczynne odtworzenie pola uprawnego. Wykupiwszy większą ilość tych biletów do lepszego świata, na długi

czas oderwiemy się od nudnego pokazywania komuś palcem (np. rolnikom) celu jego istnienia.

Tę samodzielność chłopów i robotników rozciągnięto na jeszcze jeden fragment ich działalności. Otóż teraz robotnik po zakończeniu zleconej mu budowy kopalni czy tartaku rozpocznie automatycznie wydobycie z danego miejsca. Te poprawki upraszczają sytuację, bo gracz zyskuje większą szansę w grze z komputerowymi przeciwnikami. Nie traci się bezcennych minut na pilnowanie każdego z placów budowy.

Na tle tych drobnych, acz rewolucyjnych zmian w systemie gry nie budzą już emocji kolejne zmiany w technologiach (opisy niektórych z nich w ramkach) czy możliwość wydawania poleceń komputerowym sojusznikom! Tak, teraz można nakazać: atak na przeciwnika, budowę Cudu Świata czy przekazanie jakichś surowców. Nie budzi także emocji fakt, że okręty bojowe mogą przyjmować szyki podobnie jak wojska lądowe, a broń oblężnicza lepiej radzi sobie z murami wrażych warowni.

Z tego pobieżnego opisu widać, jak wiele wysiłku i autentycznych starań włożyli twórcy znakomitej gry AOE 2 w dodatek do niej. Gracze mogą być pewni, że nie otrzymają przypadkowego zbioru usprawnień i kosmetycznych zmian, ale przemyślany ciąg rozwoju cywilizacji, ich technologii i oddziałów. Nie można więc powiedzieć, że jest to rozbudowany patch. Jest to bardzo dobre rozwinięcie, i to rozwinięcie wieloaspektowe pierwotnej gry. Dla nas jednak najważniejsze jest to, że gra się wspaniale, zaś mnogość opcji i zmian na nowo przykuwa do gry, tak wydawałoby się już znanej.

Berger

Microsoft
www.microsoft/games/conquerors/

DYSTRYBUTOR PL – MICROSOFT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANA
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

JAGUAR WARRIOR (Aztekowie)
Koszt: 60 żywności, 30 złota
Wytrzymałość: 50/75
Siła ataku: 12
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: lepszy przeciw piechocie

PLUMED ARCHER (Majowie)
Koszt: 46 drewna, 46 złota
Wytrzymałość: 50/65
Siła ataku: 5
Zasięg ognia: 4/5
Cechy specjalne: brak

WAR WAGON (Koreańczycy)
Koszt: 80 drewna, 60 złota
Wytrzymałość: 150/200
Siła ataku: 9
Zasięg ognia: 5/6
Cechy specjalne: brak

HUSSAR
Koszt: 80 żywności
Wytrzymałość: 75
Siła ataku: 7
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: lepszy przeciw mnichom, mniej podatny na przekabacenie

TARKAN (Hunowie)
Koszt: 60 żywności, 60 złota
Wytrzymałość: 90/150
Siła ataku: 7/11
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: lepszy przeciw budynkom

PETARD (wszyscy)
Koszt: 80 żywności, 20 złota
Wytrzymałość: 50
Siła ataku: 25
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: eksplodując – zabija i niszczy, skuteczniejszy przeciw budynkom

TURTLE SHIP (Koreańczycy)
Koszt: 200 drewna, 200 złota
Wytrzymałość: 200/300
Siła ataku: 50
Zasięg ognia: 6
Cechy specjalne: brak

MISSIONARY (Hiszpanie)
Koszt: 100 złota
Wytrzymałość: 30
Siła ataku: 0
Zasięg ognia: 0
Cechy specjalne: przekabaca wrogie jednostki i budowle, leczy swoich

Nowe technologie

Ogólne:

CARAVAN (w Market): wozy i kogi handlowe zbierają szybciej złoto
HERESY (Monastery): przekabacane jednostki umierają, a nie przechodzą na stronę wroga
HERBAL MEDICINE (Monastery): jednostki garnizonowe leczą się cztery razy szybciej
THEOCRACY (Monastery): gdy grupa mnichów przekabaca, tylko jeden traci siły
THUMB RING (Archery Range): łucznicy strzelają szybciej i trafiają dwa razy lepiej
PARTHIAN TACTICS (Archery Range): wzmacnia pancerz konnych łuczników
BLOODLINES (Stable): wzmacnia o 20 punktów wytrzymałość kawalerii

Specyficzne: (ale tylko dla nowych cywilizacji)

GARLAND WARS: siła ataku piechoty wzrasta o 4
ATHEISM: wydłuża czas po wybudowaniu Cudu Świata o 100 lat oraz obniża koszt szpiegowania o 50%
SHINKICHON: zasięg większy o 2 dla mangonels i onagers.
EL DORADO: wojownicy Orła mają większą o 40 punktów wytrzymałość
SUPREMACY: wzrasta zdolność chłopów do walki

Witajcie! Dziś mamy dla Was coś specjalnego – poradnik do DIABLO 2! Jest to efekt kilkuset godzin gry, kopania w sieci (FAQ–i, strony WWW, grupy dyskusyjne itp.) oraz lektury listów Naszych Czytelników. Niestety, nie o wszystkim mogłem napisać tak dokładnie, jakbym chciał, ale myślę, że zawarłem najistotniejsze informacje.

W niniejszym poradniku stosuję następujące skróty: D2 – DIABLO 2, BN – Battle.net, CLVL – poziom postaci, MLVL – poziom potwora. Używam polskich nazw, ale w nawiasach zamieszczam ich angielskie odpowiedniki. Jest to istotne, gdy chcemy wymieniać się z osobami z innych krajów, grającymi w innych wersjach językowych. Poruszane tu sprawy będą dotyczyć głównie multiplayera, ponieważ dopiero w tym trybie gra w D2 nabiera rumieńców. Nie znajdziecie tu typowego rozwiązania, mówiącego, jak przejść kolejne akty, ponieważ mamy do czynienia z grą całkowicie zlokalizowaną i wszystkiego można się dowiedzieć rozmawiając z bohaterami niezależnymi lub zaglądając do dziennika questów (klawisz „q"). Powiem jedynie, że w III akcie jest jedno zadanie, którego wykonania nie zleci Wam żadna postać. Trzeba wyruszyć do dżungli, gdzie po zabiciu pierwszego napotkanego unikalnego potwora (złota nazwa) znajdziecie „jadeitową figurkę". Dopiero wtedy pojawi się pierwszy quest.

Przy pierwszym czytaniu niektóre akapity tego tekstu mogą się wydawać niejasne, gdyż odwołują się do informacji zawartych w jego dalszej części. W takich przypadkach polecam wrócić do nich po przeczytaniu całości.

FORMATY ROZGYWKI

W D2 można grać kilkoma rodzajami postaci:

OPEN – można nimi grać na otwartym BN (okrojona wersja, która służy tylko do „umówienia" gry), w grach jednoosobowych i przez TCP/IP. Postacie te są przechowywane lokalnie na komputerze gracza i są podatne na wszelkiego rodzaju nadużycia i cheaty. Ich zaletą jest to, że można nimi grać zarówno bez połączenia z Internetem, jak i w rozgrywkach sieciowych.

CLOSED – przechowywane na serwerach BN, dzięki czemu znacznie ograniczone są możliwości nadużyć; oprócz tego Blizzard prowadzi rankingi najlepszych graczy w tym trybie. Ten typ polecam wszystkim, których dręczy obawa, że podczas gry natkną się na postacie nieuczciwie podrasowane. Dla wielu osób wadą closed jest konieczność bycia podłączonym cały czas do sieci. Jeżeli jednak ktoś ma stałe łącze, to polecam ten tryb. Dostępne są cztery krainy: US West Realm (AT&T), US East Realm (Exodus), Europe Realm (Telia Szwecja), Asia Realm (Dacom Korea). Większość naszych rodaków gra na serwerze europejskim, ale możliwe jest również granie w innych krainach. Zanim zdecydujemy się na jedną z nich, dobrze jest najpierw dowiedzieć się, gdzie grają znajomi, ponieważ postaci nie można przenosić pomiędzy krainami.

Oprócz tego kiedy uda nam się po raz pierwszy pokonać Diablo w jednym z powyższych trybów, uzyskujemy możliwość gry postaciami zawodowców (hardcore). W odróżnieniu od standardowych, które za każdym razem zmartwychwstają po śmierci, te mają tylko jedno życie. Ta opcja przeznaczona jest dla zaawansowanych graczy i wprowadza grę w nowy wymiar. W rozgrywkach zawodowców wszyscy są dużo ostrożniejsi i zachowują się tak, jakby naprawdę byli swoimi postaciami – nie ma nierozważnych, samotnych szarż na hordy demonów, a gracze ściślej ze sobą współpracują. Specyfika gry zawodowcem wymaga zupełnie innego sposobu rozwijania postaci – wybiera się raczej umiejętności i współczynniki zwiększające szansę przetrwania, niż te, które maksymalizują zadawane obrażenia. Tu dużo istotniejsze jest dobieranie partnerów. Warto jest grać z osobami, którym się ufa, i pozwalać im na ograbianie zwłok swej postaci, bo jest to jedyna szansa na odzyskanie ekwipunku. Normalnie opłaca się przechowywać złoto w skrytce, w tym jednak przypadku warto jest nosić je przy sobie – jeżeli zginiesz, inni gracze będą mieli szansę je odzyskać. W dalszej części poradnika będę się starał zwracać uwagę na specyfikę gry zawodowcem – zwłaszcza przy opisie umiejętności.

W grze open jeden z komputerów graczy przejmuje rolę serwera, a co za tym idzie – dane są przesyłane pomiędzy graczami, z pominięciem serwerów Blizzarda. Jeżeli wszyscy są z Polski, to dane krążą tylko po naszym kraju i omijają wąskie gardło, jakim jest wyjście Internetu na świat. Przez to lagów jest na ogół znacznie mniej niż przy closed, gdzie serwerem jest jeden z komputerów BN i niezależnie od miejsca podłączenia dane muszą płynąć najpierw do serwera, a dopiero później do pozostałych graczy. W grze closed ciężko jest działać za dnia (niezależnie od jakości łącza), a najlepszą porą na BN jest bardzo późny wieczór, noc i wczesny ranek.

POZIOMY TRUDNOŚCI

FORMAT ZWYKŁY

Poziom trudności	Tytuł
Normalny (Normal)	Sir, Dame
Koszmar (Nightmare)	Lord, Lady
Piekło (Hell)	Baron, Baroness

FORMAT ZAWODOWCÓW

Pozom trudności	Tytuł
Normalny (Normal)	Count, Countess
Koszmar (Nightmare)	Duke, Duchess
Piekło (Hell)	King, Queen

W D2 występują trzy poziomy trudności: Normalny (Normal), Koszmar (Nightmare) i Piekło (Hell). Aby móc zagrać na wyższym poziomie, nasza postać musi ukończyć wcześniejszy (zabić Diablo). Po ukończeniu każdego z poziomów postać otrzymuje tytuł, który jest umieszczany przed jej imieniem. Jest on obowiązkowy i nie można się go zrzec, chyba że zdobywając tytuł wyższego stopnia. Należy przy tym pamiętać, aby mądrze wybierać nazwę i nie dopisywać sobie na początku żadnych „sir" czy „lord", bo potem kończy się to głupawą sytuacją, że nosimy np. imię „Sir Sir_Leoric". W ten sposób narażamy się tylko na śmieszność i docinki.

Poziomy Koszmar i Piekło są dużo, dużo trudniejsze i to, że udało Ci się pokonać Diablo na Normalu, wcale nie musi oznaczać, że równie dobrze będzie Ci szło w Koszmarze. Oprócz tego, że wszystkie potwory mają o 25% (w przypadku Piekła 50%) wyższy poziom doświadczenia, to i gracze mają odpowiednio zredukowane wszystkie odporności. Jeżeli nie wyrównają tego właściwymi przedmiotami i/lub umiejętnościami, ich odporności będą miały ujemną wartość, a to oznacza zwiększone obrażenia od ataków danego typu.

Na obu tych poziomach będą się pokazywać wyjątkowe przedmioty (ale ich zwykłe wersje również). Są to przedmioty wykorzystujące tę samą grafikę co normalne, ale posiadające niezwykłe właściwości – oprócz tego, że różnią się od normalnych nazwą, np. „zbroja z rekinich zębów", mają też dużo wyższe współczynniki. Wszystkie wymagają co najmniej 25. poziomu postaci. Niestety, w aktualnej wersji 1.03 błąd kodu powoduje, że nie generują się wyjątkowe włócznie – lance, i wyjątkowe kościane hełmy – złowrogie hełmy. Podobnie drogocenne kamienie i czaszki, które znajduje się w Koszmarze i Piekle są lepsze od tych z Normala.

Jeżeli postać umrze w Koszmarze, oprócz złota straci 5% doświadczenia potrzebnego do awansowania z aktualnego poziomu na następny. Oznacza to ni mniej ni więcej, że jeżeli postać ma w połowie wypełniony wskaźnik doświadczenia (50%) i zginie 10 razy, to wskaźnik ten będzie pusty. Jednak tracąc w ten sposób doświadczenie postaci, nigdy nie spadniemy poniżej aktualnego poziomu. Ten fakt należy mieć na uwadze i nie porywać się na potężnych przeciwników (Andariel, Duriel, Mefisto i Diablo), jeżeli do awansu niewiele już brakuje. Lepiej jest nabić sobie doświadczenie gdzie indziej, a bossa zaatakować zaraz po awansie – w ten sposób, jeśli się zginie, to poniesie się mniejszą stratę. W Piekle strata doświadczenia wynosi 10%. Oczywiście ta uwaga ma się nijak do gry zawodowcem – tam śmierć oznacza po prostu game over.

Potwory na wyższych poziomach trudności mają znacznie zwiększone odporności. Na dodatek potworów (w przeciwieństwie do graczy) nie dotyczy 75% ograniczenie odporności. Należy mieć to na uwadze zwłaszcza w IV akcie Piekła, gdzie prawie wszystkie potwory mają prawie 100% odporności na ogień (pozostałe odporności są niewiele mniejsze). Na Koszmarze czas zamrożenia potworów jest o połowę krótszy, a w Piekle skraca się do 1/4.

DOŚWIACZENIE I ZŁOTO

Postać może nosić przy sobie tyle złota, ile wynosi jej poziom pomnożony przez 10 000. Na początku gry pojemność skrytki wynosi 50 000 sztuk złota i zwiększa się o kolejne 50 000, gdy wchodzimy na poziom doświadczenia będący wielokrotnością 10. Jeżeli postać ginie, to traci część złota (nie więcej jednak niż 20%). W grze wieloosobowej złoto jest pobierane zarówno z kieszeni, jak i ze skrytki. W grze jednoosobowej po śmierci tracimy nieco mniej pieniędzy i oszczędzamy to, co w skrytce. Pozostałe oszczędności „wysypują się" w momencie śmierci, dlatego dobrze jest nie nosić zbyt wiele przy sobie – najlepiej wydawać na hazard. Jeżeli gramy w drużynie, złoto jest dzielone równo pomiędzy wszystkie sprzymierzone postacie na tym samym fragmencie mapy (taka sama nazwa w prawym górnym rogu ekranu po włączeniu mapy). Jeżeli złota nie da się równo podzielić, reszta z dzielenia przypada osobie, która je podniosła.

Tylko dla postaci poniżej 25. poziomu! Jeżeli różnica pomiędzy poziomem postaci i potwora jest niewielka (do 5 poziomów), postać otrzymuje 100% doświadczenia za zabicie potwora. Jeżeli jest większa niż 5, to w zależności od niej postać otrzymuje pomiędzy 100 a 5% doświadczenia.

Dla postaci powyżej 25. poziomu za potwory powyżej Twojego poziomu doświadczenia otrzymujesz EXP* (Poziom Gracza / Poziom Potwora). Jeżeli różnica poziomów jest większa niż 10, to otrzymujesz 5% punktów doświadczenia.

Po przekroczeniu 75. poziomu dostajesz połowę doświadczenia, 80. – jedną trzecią, 85. – ćwierć. A po przekroczeniu 90. jedną piątą. Kiedy grasz w drużynie, doświadczenie za zabicie potwora jest dzielone pomiędzy wszystkich znajdujących się na tej samej mapie członków drużyny. Podział jest proporcjonalny do poziomu ich doświadczenia. Postać, która zadała śmiertelny cios, dostaje 10% do doświadczenia. Jeżeli postacie z różnych drużyn walczyły z tym samym potworem, doświadczenie przypadnie temu, kto zadał śmiertelny cios.

W grach wieloosobowych potwory otrzymują bonusy:

HP = ilość_graczy * bazowe_HP

Doświadczenie_za_zabicie_potwora = X + (n–1)*((2/3)X)

Wielki Poradnik

Część 1

DIABLO 2

Gdzie X = standardowe doświadczenie za zabicie potwora, a n = ilość graczy.

Wynika z tego, że walka u boku silniejszej postaci przynosi mniejsze przyrosty doświadczenia niż w przypadku gry z postaciami o podobnym poziomie. Najbardziej opłaca się walczyć z potworami o podobnym poziomie doświadczenia.

KLAWISZOLOGIA

Shift – zatrzymuje postać, umożliwiając atakowanie bez poruszania się. Przydatne zwłaszcza gdy używasz broni miotającej pociski i/lub czary. **Alt** – podświetla przedmioty leżące na ziemi. **Ctrl** – nasza postać biega. Klawiszom **F1-F8** można przyporządkować wybór umiejętności. **R** – przełącza tryb bieganie/chodzenie. Klawisze można przedefiniować, co polecam dokonać we własnym zakresie, tak jak komu wygodnie. Przy okazji. Kiedy biegasz, potwory, w zasięgu których jesteś, zwykle Cię trafią (jeżeli zdążą). Kiedy chodzisz, szansa na trafienie Cię będzie zależeć od Twojej obrony, więc nie zawsze warto biegać. Warto wspomnieć o tarczy – otóż procent obrony oznacza ni mniej ni więcej tylko szansę na unikniecie ciosu. Można powiedzieć, że procentowa szansa na blok to dodatkowa, piąta, „odporność na trafienie" – działa cały czas, nawet kiedy biegamy. Dlatego zastanówmy się, czy nie warto przypadkiem nosić tarczy, nawet gdy gramy magiem. W takiej sytuacji Tarcza Sigona i Szpic Culwena to bardzo dobre połączenie, które daje +2 do wszystkich umiejętności. Dla będących w ciągłym zagrożeniu barbarzyńcy czy paladyna tarcza jest chyba jeszcze bardziej wartościowa.

PORTALE I TELEPORTY

Możesz mieć tylko jeden aktywny portal – jeżeli postawisz drugi, to pierwszy zniknie. Tak samo, jeżeli przez niego wrócisz – do miasta możesz chodzić dowolną ilość razy. Przez Twój portal mogą przechodzić tylko te osoby, które nie są do Ciebie wrogo nastawione. Jeżeli grasz w kilka osób i inne postacie dostały się Twoim portalem do miasta, pamiętaj, żeby wszyscy opuścili je przed Tobą – inaczej zostawisz kogoś w mieście bez możliwości powrotu na teren walki. Inną metodą dostawania się w odległe miejsca jest używanie teleportów (punktów nawigacyjnych). Jeżeli raz uaktywnisz teleport, zawsze będziesz miał do niego dostęp (na tym samym poziomie trudności, oczywiście). Za jego pomocą można również przenosić się pomiędzy aktami – tu radzę jednak uważać! Jeżeli przenosisz się z innego aktu do miejsca, w którym jeszcze w tej konkretnej grze nie byłeś, może się zdarzyć, że zanim doczyta się poziom, Twoja postać może zginąć. Dlatego przy zmianie aktu zalecam wejść najpierw do miasta, a dopiero potem udać się we właściwe miejsce. Wiele osób wkurza sposób zapisywani gry w D2. Jedną z metod radzenia sobie z tą niedogodnością jest kończenie gry po dotarciu do nowego teleportu. W ten sposób zawsze będziesz zaczynał tam, gdzie ostatnio skończyłeś.

HANDEL I ZAKUPY

W każdym akcie znajdziesz sklepy. Ich asortyment jest zależny od aktu, a nie poziomu trudności, więc nie spodziewaj się, że w Koszmarze znajdziesz lepszą ofertę. Żeby ją zmienić, wszyscy gracze muszą wyjść z miasta lub sprzedawca musi być zostawiony w spokoju na 4 minuty. Przedmioty do hazardu są generowane niezależnie dla każdego gracza i resetowane, kiedy opuści on miasto lub gdy postać prowadząca hazard zostanie pozostawiona w spokoju na 4 minuty.

Kiedy sprzedajesz przedmioty, warto je naprawić, różnica w cenie będzie większa niż koszt naprawy. Warto też zwrócić uwagę, że sprzedawcy mają określoną cenę maksymalną, jaką mogą zapłacić za przedmiot:

1 akt – 5 000
2 akt – 1 0000
3 akt – 1 5000
4 akt – 20 000
Koszmar i dalej – 25 000

Przedmiotów, za które handlarze oferują Ci sumę bliską maksimum, nie warto naprawiać. Przy handlowaniu pomiędzy graczami, zwłaszcza gdy chcemy przekazać złoto, zalecane jest używanie okna bezpiecznej transakcji. W ten sposób jest mniejsza szansa na oszustwo, a poza tym pieniądze trafiają do tej postaci, do której miały trafić, bo upuszczone na ziemię i podniesione zostaną podzielone pomiędzy wszystkie postacie w drużynie. Warto zwrócić uwagę, że na BN zdarzają się oszuści, którzy podmieniają przedmioty na inne, o tym samym wyglądzie. Jeżeli komuś nie ufasz, bądź ostrożny. Kiedy wychodzi się z ekranu handlu, wszystkie przedmioty są zdejmowane i zakładane bardzo szybko. Zazwyczaj się tego nie zauważa, ale jeżeli masz przedmioty dodające many czy życia lub podnoszące umiejętności, możesz się za pierwszym razem nieco zdziwić.

HAZARD

Hazard to znakomite miejsce na wydawanie nadmiaru gotówki. Jeżeli się wie, czego szukać, można tu stosunkowo łatwo zdobyć poszukiwane, unikalne i setowe przedmioty.

Podczas hazardu masz 85% szans, że przedmiot, który wylosujesz, będzie magiczny, 7% rzadki, 5% setowy, 3% unikalny. Na ogół magiczne przedmioty będą dla Ciebie mało przydatne. Ale w końcu to hazard :)

Jakość przedmiotów magicznych i rzadkich zależy od poziomu postaci. Każdy rodzaj przedmiotu dostępny w hazardzie (większość przedmiotów zwykłych) ma wersje setową i unikalną. Jeżeli szukasz jednego z nich, to musisz kupować tylko przedmioty danego rodzaju. Np. żeby trafić Tarczę Sigona, należy kupować Ciężką Tarczę (Tower Shield). Niektóre przedmioty, zwłaszcza zbroje, są bardzo kosztowne i łatwiej jest je znaleźć albo się na nie wymienić z innymi graczami, niż wygrać je w hazardzie. Inne będą dostępne, dopiero kiedy osiągniesz odpowiedni poziom doświadczenia. Jakość przedmiotów magicznych i rzadkich również jest od tego uzależniona.

W hazardzie nie są dostępne przedmioty wyjątkowe. Odstępstwem od tej reguły są pierścienie i amulety, które mają po trzy wersje unikalne. Losują się one po kolei – żeby wygrać kolejny z listy, trzeba mieć wszystkie poprzednie.

Amulety
1 Relikt Nokozan (Nokozan Relic)
2 Oko Etlisza (The Eye of Etlich)
3 Drobiazg Mahima (The Mahim–Oak Curio)

Pierścienie
1 Pierścień Nagela (Nagelring)
2 Uzdrowienie Madala (Madal Heal)
3 Kamień Jordana (Stone of Jordan)

Jeżeli chcesz wylosować unikalny przedmiot, upewnij się, że nikt w mieście nie ma jego kopii, w przeciwnym razie przedmiot nie pokaże się. Jeżeli chcesz wylosować drugi taki sam, jaki już masz, ten posiadany daj innej postaci i poczekaj, aż ta wyjdzie z miasta. Dopiero potem rozpocznij hazard.

PRZEDMIOTY

W grze możesz znaleźć kilka rodzajów przedmiotów. Różnią się one od siebie kolorami: biały to przedmioty zwyczajne, niebieski – magiczne, żółty – rzadkie, zielony – setowe, szary – przedmioty z miejscem na klejnoty, złoty – unikaty. Oprócz tego występować mogą przedmioty wyjątkowe (exceptionals), które mają ten sam wygląd co ich zwyczajne odpowiedniki, ale znacznie różnią się od nich współczynnikami. Przedmioty wyjątkowe mogą też występować w wersjach magicznych, rzadkich i z miejscem na klejnoty. Jakość przedmiotów, jakie upuszczają potwory, jest wypadkową aktu i poziomu doświadczenia postaci – im wyższy CLVL, tym ciekawsze przedmioty. Są one generowane w momencie śmierci potwora i zależą od tego, kto go zabił. Przedmioty zwiększające „złoto od potworów" i „szansę znalezienia magicznych przedmiotów" działają, tylko gdy postać bezpośrednio zabiła potwora, natomiast nie działają w przypadku najemników i przywołanych potworów. Nie zwiększają też szansy wylosowania rzadkich, setowych i unikalnych przedmiotów podczas hazardu. Wszystkie rzeczy mogą być używane przez wszystkie klasy postaci, o ile tylko te spełniają wymagania co do wartości odpowiednich współczynników. Istnieją jednak przedmioty dające specjalne bonusy tylko niektórym klasom postaci.

PRZEDMIOTY Z MIEJSCEM NA KLEJNOTY

Przedmioty z miejscem na klejnoty nie mogą być magiczne, setowe ani unikalne. Można im nadać magiczne właściwości w zależności od tego, jakie kamienie w nich osadzimy (patrz tabela). Raz włożonego kamienia nie da się wyjąć, kapliczki nie upgrade'ują kamieni włożonych w bronie, więc warto się zastanowić, czy na pewno chcemy włożyć dany klejnot, czy też może poczekać, aż będziemy mieli jego lepszą wersję. Czasem po osadzeniu niskiej jakości klejnotów wartość przedmiotu spada i taniej jest przedmiot naprawiać.

Godne polecenia kombinacje to Diamenty w tarczy – zwiększają wszystkie odporności, i Czaszki

TABELKA KLEJNOTÓW

Ametyst (amethyst)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszony (chipped)	+3 siły	+5–6 obrony	+15–19 skuteczności ataku	125
ze skazą (flawed)	+4 siły	+7–8 obrony	+20–29 skuteczności ataku	375
zwykły	+5–6 siły	+9–10 obrony	+30–39 skuteczności ataku	1 250
bez skazy (flawless)	+7–8 siły	+11–13 obrony	+40–49 skuteczności ataku	3 750
doskonały (perfect)	+9–10 siły	+15–17 obrony	+50–60 skuteczności ataku	7 500

Czaszka (skull)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszona (chipped)	odzyskiwanie życia +2, odzyskiwanie many +8%	obrażenia dla atakującego +2	kradnie życia 2% i many 1%	250
ze skazą (flawed)	odzyskiwanie życia +3, odzyskiwanie many +8%	obrażenia dla atakującego 3	kradnie życia 2% i many 2%	700
zwykła	odzyskiwanie życia +3, odzyskiwanie many +12%	obrażenia dla atakującego 4	kradnie życia 3% i many 2%	2 500
bez skazy (flawless)	odzyskiwanie życia +4, odzyskiwanie many +12%	obrażenia dla atakującego 5	kradnie życia 3% i many 3%	7 500
doskonała (perfect)	odzyskiwanie życia +4–5, odzyskiwanie many +16–20%	obrażenia dla atakującego 6–8	kradnie życia 4% i many 3%	25 000

Diament (diamond)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszony (chipped)	+10 do skuteczności ataku	+5–6% wszystkie odporności	+125–129 obrażeń dla nieumarłych	125
ze skazą (flawed)	+15 do skuteczności ataku	+7–8% wszystkie odporności	+130–135 obrażeń dla nieumarłych	375
zwykły	+20 do skuteczności ataku	+9–11% wszystkich odporności	+136–145 obrażeń dla nieumarłych	1 250
bez skazy (flawless)	+25 do skuteczności ataku	+12–15% wszystkich odporności	+146–155 obrażeń dla nieumarłych	3 750
doskonały (perfect)	+30 do skuteczności ataku	+16–20% do wszystkich odporności	+156–170 obrażeń dla nieumarłych	7 500

Rubin (ruby)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszony (chipped)	+6–8 życia	+10–12% odporności na ogień	+3–4 obrażeń od ognia	125
ze skazą (flawed)	+9–11 życia	+13–16% odporności na ogień	+3–5 obrażeń od ognia	375
zwykły	+12–15 życia	+17–20% odporności na ogień	+4–5 obrażeń od ognia	1 250
bez skazy (flawless)	+16–20 życia	+21–25% odporności na ogień	+5–6 obrażeń od ognia	3 750
doskonały (perfect)	+21–25 życia	+26–30% odporności na ogień	+6–(7,8,9,10) obrażeń od ognia	7 500

Szafir (sapphire)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszony (chipped)	+6–8 many	+10–12% odporności na zimno	+1–3 obrażeń od zimna przez 1 s	125
ze skazą (flawed)	+9–11 many	+10–12% odporności na zimno	+2–3 obrażeń od zimna przez 1,4 s	375
zwykły	+12–15 many	+10–12% odporności na zimno	+2–4 obrażeń od zimna przez 2 s	1 250
bez skazy (flawless)	+16–20 many	+10–12% odporności na zimno	+3–5 obrażeń od zimna przez 2,4 s	3 750
doskonały (perfect)	+21–25 many	+10–12% odporność na zimno	+3–(6–7) obrażeń od zimna przez 3 s	7 500

Szmaragd (emerald)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszony (chipped)	+3 zręczności	+10–12 odporności na trucizny	+2 obrażeń od trucizny przez 3 s	125
ze skazą (flawed)	+4 zręczności	+13–16 odporności na trucizny	+3 obrażeń od trucizny przez 3 s	375
zwykły	+5–6 zręczności	+17–20 odporności na trucizny	+4 obrażeń od trucizny przez 3 s	1 250
bez skazy (flawless)	+7–8 zręczności	+21–25 odporności na trucizny	+4 obrażeń od trucizny przez 3 s	3 750
doskonały (perfect)	+9–10 zręczności	+26–30 odporności na trucizny	+5 obrażeń od trucizny przez 3 s	7 500

Topaz (topaz)	hełm	tarcza	broń	cena
nadkruszony (chipped)	+7–9% szansy znalezienia magicznego przedmiotu	+10–12% odporności na błyskawice	+1–6 obrażeń od błyskawic	125
ze skazą (flawed)	+11–13% szansy znalezienia magicznego przedmiotu	+13–16% odporności na błyskawice	+1–7 obrażeń od błyskawic	375
zwykły	+14–17% szansy znalezienia magicznego przedmiotu	+17–20% odporność na błyskawice	+1–8 obrażeń od błyskawic	1 250
bez skazy (flawless)	+18–20% szansa znalezienia magicznego przedmiotu	+21–25% odporności na błyskawice	+1–10 obrażeń od błyskawic	3 750
doskonały (perfect)	+21–25% szansy znalezienia magicznego przedmiotu	+26–30% odporności na błyskawice	+1–(12–15) obrażeń od błyskawic	7 500

w hełmie – zwiększają regeneracje many. Poza tym wartość zastosowania przedmiotów z klejnotami dla postaci o wyższym poziomie jest raczej mierna, ponieważ znajdowane w zaawansowanej grze przedmioty rzadkie mają o wiele ciekawsze właściwości.

Klejnoty można tylko znaleźć, gdy „wypadają" z potworów. Żeby zdobyć klejnoty lepszej jakości, można albo użyć do tego Kostki Horadrimów, albo posłużyć się kapliczkami klejnotów.

NASYCANIE

Nasycanie (imbue) jest nagrodą za quest w pierwszym akcie. Za przyniesienie Mallusa Charsi oferuje umagicznienie dowolnego przedmiotu. Daną postacią można tego dokonać tylko raz na jeden poziom trudności. Jakość tak ulepszonego przedmiotu zależy od poziomu doświadczenia postaci, dlatego wielu graczy zostawia sobie tę możliwość do czasu, aż osiągnie wysoki poziom.

KOSTKA HORADRIMÓW

Kostka Horadrimów to przedmiot questowy z drugiego zadania w II akcie. Oprócz wykorzystania do wykonania zadań (czyli połączenia Laski Horadrimów , a później Woli Khalima) ma też inne zastosowania. Jedno z nich to wykorzystanie jej jako dodatkowego miejsca na upychanie przedmiotów. Kostka zajmuje tylko 4 pola plecaka lub skrytki, podczas gdy w jej wnętrzu jest aż 12 wolnych pól. Oprócz tego jest jeszcze kilka przydatnych przepisów na zamienianie przedmiotów:

6 doskonałych kamieni (po jednym z każdego rodzaju, ale oprócz czaszki) + amulet = amulet pryzmatyczny (16–25% wszystkich odporności) *

1 pierścień + 1 szmaragd + 4 antidotum = 1 pierścień zielonkawy (21–30% odporności na trucizny) ** *

1 pierścień + 1 rubin + 4 eksplodujące mikstury = 1 pierścień granatowy (21–30% odporności na ogień) ** *

1 pierścień + 1 szafir + 4 mikstura odmrażania = 1 pierścień kobaltowy (21–30% odporności na zimno) ** *

1 pierścień + 2 topazy = 1 pierścień koralowy (21–30% odporności na błyskawice)

3 amulety = 1 pierścień

3 pierścienie = 1 amulet

3 mikstury leczenia + 3 mikstury many = 1 mikstura wzmocnienia **

3 mikstury leczenia + 3 mikstury many + jeden klejnot = 1 mikstura pełnego wzmocnienia **

1 mikstura leczenia + 1 mikstura duszącego gazu = 1 antidotum

3 klejnoty tego samego typu i stopnia = 1 klejnot o stopień większy (3 doskonałe kamienie nie ulegają zmianom)

1 diament + 1 laska + 1 kris + 1 pas = 1 dziki berdysz. „Savage" = +166–180% obrażeń.

1 mała tarcza + 1 nabijana kolcami maczuga + 2 czaszki = mała tarcza cierni

3 doskonałe klejnoty + 1 przedmiot (zbroja, broń, biżuteria) = nowy magiczny przedmiot tego samego typu.

1 broń typu „topór" + 2 sztylety = wiązka toporów do rzucania.

6 kamieni + 1 miecz = 1 długi miecz z miejscem na kamienie

2 kołczany strzał = 1 kołczan bełtów

2 kołczany bełtów = 1 kołczan strzał

1 włócznia + 1 kołczan strzał = 1 pęk oszczepów do rzucania.

1 noga Wirta + księga miejskiego portalu + zabity Diablo = portal do krowiego levelu (można użyć tylko raz na poziom trudności.

* błąd w patchu 1.03 powoduje, że przedmiot zmieni swoje właściwości, kiedy ponownie wczytamy grę.

** jakość składników nie wpływa na efekt.

Uwaga! *Jeżeli oprócz przedmiotów wchodzących w skład przepisu w Kostce będą się znajdować dodatkowe przedmioty, to po przeprowadzeniu transmutacji przepadną.*

TWORZENIE POSTACI

Poniżej znajdziecie kilka informacji na temat tworzenia postaci. Wybierając ich klasy, dobrze jest zdecydować się na taką, która najlepiej będzie odpowiadała preferowanemu przez nas stylowi gry. Najprawdopodobniej za pierwszym razem nie uda się stworzyć idealnej postaci (mnie do tej pory się to nie udało :) Jak się na własnej skórze przekonacie, umiejętności, które na początku wydają się być bardzo dobre, w późniejszej grze okazują się bezużyteczne. Jednak poniższe uwagi powinny nieco ułatwić to zadanie.

Tworząc postać należy mieć na uwadze to, że jej życie można podzielić na 3 etapy:

Początek – odpowiadający mniej więcej poziomom od 1. do 30. (oczywiście możliwe jest zabicie Diablo znacznie wcześniej) oraz grze na Normalu, kiedy to jeszcze nie ma dostępu do wszystkich umiejętności, ale jest na tyle łatwo, że właściwie każda strategia (a nawet jej brak) jest dobra. Jeżeli chcecie tylko przejść grę na Normalu i więcej do niej nie wracać, to nie musicie się zbytnio przejmować wyborem umiejętności i charakterystyk.

Rozwój – odpowiada grze w Koszmarze, gdzie potwory są znacznie mocniejsze, a my mamy dostęp do wszystkich umiejętności. Jeżeli chcesz, żeby Twoja postać dobrze radziła sobie podczas gry na tym etapie, warto jest przygotowywać ją do tego od samego początku i zaoszczędzić trochę punktów, by później zainwestować je w mocniejsze umiejętności.

Następny etap to gra właściwa, odpowiadająca poziomowi trudności Piekło. Żeby radzić sobie tutaj, trzeba od samego początku dokonywać dobrych wyborów i nie marnować punktów na

bezużyteczne umiejętności czy też niewłaściwe statystyki. Tutaj grać można mniej więcej od 45.–50. poziomu, wcześniej jest zdecydowanie za trudno (no, chyba że jesteś ekspertem :)

STATYSTYKI

Za każdym razem, kiedy postać awansuje, dostajemy 5 punktów. Można je rozdzielić na 4 podstawowe statystyki:

Siła (strenght) – zwiększa obrażenia zadawane przez broń ręczną, około 1% na każdy zainwestowany punkt. Odpowiednia siła jest wymagana, by móc używać zbroi i broni ręcznej. Najlepsza zbroja w grze (zdobiona) wymaga 170 punktów siły i nie warto tu inwestować więcej, chyba że zależy nam na dodatkowych obrażeniach.

Zręczność (dexterity) – zwiększa szansę na trafienie przeciwnika i uniknięcie jego ciosu. Od zręczności zależą też obrażenia zadawane przez broń strzelecką. Odpowiednia zręczność jest wymagana, żeby móc używać broni strzeleckiej, podobnie jest też w przypadku niektórej broni ręcznej. To podstawowa zdolność dla amazonki. Uwaga! zręczność nie wpływa na celność ataków magicznych – te zależą tylko od właściwego wycelowania myszą, dlatego w przypadku czarodziejki i nekromanty jest to ostatnia statystyka, w którą warto inwestować.

Żywotność (vitality) – zwiększa maksymalną ilość życia i maksymalną wytrzymałość. Zadne przedmioty nie mają wymagań co do żywotności. Wysoka żywotność jest potrzebna w przypadku postaci walczących w bezpośrednim zwarciu – w przypadku czarodziejek i używających broni strzeleckiej amazonek często niedoceniana. W przypadku postaci zawodowych jedna z podstawowych statystyk, w jakie warto inwestować niezależnie od klasy postaci.

Energia (energy) – zwiększa maksymalną ilość many, jaką może zgromadzić Twoja postać. W energię warto inwestować, jeżeli postać używa dużo umiejętności, które kosztują sporo punktów many; jest podstawowym współczynnikiem dla czarodziejki i nekromanty.

Od tych czterech statystyk pochodzą też obrażenia zadawane przy ataku:

Dla broni rzucanych i ręcznych:

minimalne obrażenia = minimalne obrażenia zadawane przez broń * (siła+100) / 100

maksymalne obrażenia = maksymalne obrażenia zadawane przez broń * (siła+100) / 100

Dla łuków i kusz:

minimalne obrażenia = minimalne obrażenia zadawane przez broń * (zręczność+100) / 100

maksymalne obrażenia = maksymalne obrażenia zadawane przez broń * (zręczność+100) / 100

Wytrzymałość (stamina) – zdolność postaci do szybkiego biegania.

Mana (mana) – energia magiczna używana przez niektóre umiejętności i czary.

Życie (hit points) – ilość obrażeń, jaką postać jest w stanie wytrzymać. W przeciwieństwie do wytrzymałości i many życie nie odradza się samoczynnie. Jego aktualną wartość można podnieść tylko za pomocą mikstur, studni, kapliczek i leczenia u niektórych NPC.

Obrona (defence rating) – zdolność postaci do uniknięcia ciosu. Ilość zadawanych obrażeń nie zależy od tego parametru. Najeżdżając na niego myszą, możesz sprawdzić, jaka jest procentowa szansa, że trafi Cię potwór na Twoim poziomie. Obrona = zręczność / 4 i zaokrąglane w dół. Szansa, że dostaniesz trafiony, zawsze mieści się w granicach 5–95%. UWAGA! Jeżeli postać biega, jej obrona jest w tym momencie równa 0.

Skuteczność ataku (atack rating) – zdolność postaci do trafienia przeciwnika. Najeżdżając na niego myszą, możesz sprawdzić, jaka jest procentowa szansa na trafienie przeciwnika na Twoim poziomie doświadczenia: skuteczność trafienia w walce wręcz = 100 * skuteczność ataku / (skuteczność ataku +skuteczność obrony) * 2 *poziom atakującego /(poziom atakującego+poziom broniącego). Skuteczność ataku zawsze mieści się w granicach 5–95%.

Odporności (resistances) – nie zależą od żadnej z powyższych statystyk. Można je zwiększyć, używając niektórych umiejętności lub zdolności z przedmiotów. Maksymalna ich wartość wynosi 75%, można ją zwiększyć niektórymi przedmiotami unikalnymi, ale z powodu błędu gra zawsze pokazuje 75% jako maksimum. Negatywna wartość odporności sprawia, że postać dostaje dodatkowe obrażenia od ataków danego typu. Przy okazji warto wspomnieć, że gracz nigdy nie może zostać zamrożony. Czary lub zdolności, które zamroziłyby potwora, gracza tylko spowolnią. Należy o tym pamiętać, zwłaszcza w czasie pojedynków.

Tworząc postać, warto jest zwrócić uwagę, jak z każdym poziomem wzrastają jej statystyki i jak na ich wzrost wpływa inwestowanie dodatkowych punktów statystyk (co level dostajemy ich 5 do rozdzielenia). Szczegółowe informacje na ten temat znajdziecie przy opisie poszczególnych klas postaci.

UMIEJĘTNOŚCI

Za każdym razem, kiedy postać awansuje, dostaje jeden punkt umiejętności. Może go przeznaczyć na nauczenie się jednej umiejętności. Wykonanie niektórych questów daje dodatkowe punkty umiejętności. Mogą być one wykorzystane raz na poziom trudności. Każda z postaci ma 30 unikalnych umiejętności podzielonych na 3 zakładki, które zawierają drzewa umiejętności. Na ogół nie warto inwestować we wszystkie umiejętności i w zależności od przyjętego stylu gry zdecydować się tylko na 2 z 3 zakładek. Lepiej dobrze opanować tylko te umiejętności, których często będziemy używać, a nie rozpraszać punkty na wiele słabych, których na raz i tak nie jesteśmy w stanie wykorzystać. Wybór ten powinien być też uzależniony od tego, czy mamy zamiar grać samemu, w grze drużynowej, czy też zamierzamy się specjalizować w pojedynkach i walce typu PvP (player versus player – gracz przeciw graczowi – więcej informacji na ten temat znajdziecie w kolejnej części poradnika). Niektóre umiejętności sprawdzają się bowiem lepiej, jeżeli towarzyszą nam inne postacie, a podczas samotnej gry są mniej użyteczne. Niektóre umiejętności działają też inaczej na graczy niż na potwory. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziecie w opisie poszczególnych umiejętności.

Zupełnie inną historią jest budowa zawodowej postaci. Jako że tutaj najważniejsze jest przetrwanie, dobieramy umiejętności i punkty tak, aby zminimalizować możliwość śmiertelnego zejścia. Dobrze jest zainwestować w to, co zwiększa obronę, a bonusowe punkty statystyk w znacznie większym stopniu pakować w niedocenianą w pozostałych typach gry witalność. Punkty niekoniecznie trzeba wydawać od razu po zdobyciu. Możliwe jest ich oszczędzanie na wyższe poziomy. Żeby nauczyć się danej umiejętności, trzeba mieć jeden wolny punkt umiejętności i przynajmniej po jednym punkcie zainwestowanym w odpowiednim drzewie. Można zainwestować tylko o jeden punkt więcej, niż wynosi różnica między naszym aktualnym poziomem a poziomem wymaganym do danej umiejętności. Można zainwestować co najwyżej 20 punktów w pojedynczą umiejętność, a jej maksymalna wartość, jaką można uzyskać z bonusami z przedmiotów, kapliczek i okrzyków barbarzyńcy, wynosi 30. Warto też pamiętać, że istnieją przedmioty zwiększające wszystkie umiejętności o jeden czy nawet dwa punkty (ale tylko te, w które zainwestowałeś już jakieś punkty) i prędzej czy później je znajdziesz (zazwyczaj powyżej 25.–30. poziomu postaci).

Ze względu na sposób działania możemy podzielić umiejętności na aktywne i pasywne. Te pierwsze wymagają włączenia, a to najczęściej związane jest z wydaniem pełnej ilości many. Specjalnym rodzajem umiejętności aktywnych, właściwym tylko paladynowi, są aury. Nie zużywają one many, ale możliwe jest wybranie tylko jednej na raz. Niektóre właściwości aur działają na wszystkich członków drużyny (oczywiście tych, którzy akurat są w ich zasięgu). Jeżeli w drużynie znajduje się kilku paladynów, postać może być pod wpływem kilku aur. Jednak gdy dwaj paladyni mają aktywną tę samą aurę, to ich efekt nie kumuluje się i działa tylko ta, która ma większą moc.

Umiejętności pasywne nie zużywają many i nie potrzebują być przygotowane. Mistrzostwa są specjalnym rodzajem umiejętności pasywnych, które zwiększają efektywność w danych dziedzinach. Na przykład mistrzostwo ognia czarodziejki zwiększa obrażenia zadawane przez czary ognia.

Wszystkie postacie zaczynają z dwoma umiejętnościami – atakiem i rzutem. Nekromanta ma na dodatek umiejętność odesłania – pozwalającą odesłać przyzwane potwory. Żadna z tych umiejętności nie zużywa many. Niektóre czary zadają ustaloną ilość obrażeń. Wydawać by się mogło, że są to duże zniszczenia. Oczywiście jest to prawda, ale jeżeli dotrzemy dostatecznie daleko, potwory zrobią się dużo silniejsze i czary te stracą nieco ze swojej efektywności. Tym bardziej, że w Piekle potwory mają niezwykle wysokie odporności. Warto zwrócić uwagę na czary, które podają zniszczenia w postaci procentowej – np. Pole Statyczne (Static Field) czarodziejki czy Wybuch Zwłok (Corpse Explosion). Obrażenia przez nie zadawane są uzależnione od tego, jak potężni są przeciwnicy, z którymi walczymy. Na niższych poziomach przydatność tych czarów jest znikoma, ale im wyżej, tym stają się bardziej przydatne. Szczegółowe informacje na temat wszystkich klas postaci i dostępnych dla nich umiejętności przedstawimy w następnym numerze.

INTERNET

Jeżeli pragniesz znaleźć więcej informacji na temat DIABLO 2, przejrzyj te adresy:

www.daibloii.net
www.daibloii.com
diablo2.cdprojekt.com.pl
www.blizzard.com
www.battle.net/diablo2/

Przykładowe strony klanowe

diablo2.cdprojekt.com/ac/1024.htm – Klan Avengers' Circle
pw.mud.pl – Klan Przymierze Westmarchu

Ranking polskich graczy closed:

www.avalon.hm.pl/

Grupy dyskusyjne:

news.cavern.com.pl/diablo

PODZIĘKOWANIA

Na koniec chciałbym wymienić osoby, bez pomocy których ten poradnik prawdopodobnie w ogóle by nie powstał: AC–RzooL, Toll–PW, Naro–AC, Stygg, Spiryt, Kot – Trzymajcie się!

Przy okazji chciałbym prosić, abyście swoje uwagi i pytania odnośnie D2 przysyłali na adres Jetboy@ssonline.com.pl – postaram się je uwzględnić przygotowując kolejną część poradnika.

Cdn

/Quite Gone Jim aka Bad–Joy

Blizzard
www.blizzard.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Witajcie w imadle do ICEWIND DALE! W niniejszym poradniku opowiemy sobie dokładnie, jak przejść wszystkie lokacje, a także, jeśli starczy miejsca, co nieco o różnych przedmiotach magicznych, które można znaleźć w tej grze. Na początek kilka uwag na temat tworzenia drużyny. Być może grając w polską wersję ID będziecie mieli pewne trudności w identyfikowaniu opisywanych poniżej miejsc i osób, gdyż przy pisaniu tego tekstu posługiwałem się angielskojęzyczną wersją gry. Jednak zwykły słownik angielsko–polski pomoże Wam rozwikłać najtrudniejsze nawet nazwy. Pominąłem tu opisy i lokalizacje skarbów – niestety, gdybym je zamieścił, ten tekst musiałby być o wiele dłuższy.

TWORZENIE DRUŻYNY

W przeciwieństwie do rozwiązań proponowanych w BALDUR'S GATE – gdzie zaczynaliśmy tylko jednym bohaterem, a reszta przyłączała się w miarę rozwoju akcji – w ICEWIND DALE zabawę od razu zaczynamy całą grupą. Co prawda po drodze można przyłączyć kolejnych członków drużyny (na miejsce zabitych, he, he!), ale jest to mało opłacalne rozwiązanie. Z dwóch powodów. Po pierwsze, spotykamy ich o wiele rzadziej niż w BG, więc nie ma co liczyć na szybkie uzupełnienie strat, a po drugie, prowadzonego od początku bohatera rozwijamy według swojego widzimisię, tak jak chcemy, a nie otrzymujemy „gotowej" postaci, wykreowanej przez producenta. Tak więc nie warto pakować się na oślep w niebezpieczeństwo. Trzeba uważać, bo straty są bolesne! Kluczem do sukcesu jest optymalny dobór drużyny. W zasadzie są dwie metody stworzenia dobrego zespołu: „klasyczna" i „szybka" (to oczywiście moja własna typologia – każdy gracz może mieć swoją własną, z jego punktu widzenia lepszą). Metoda klasyczna, mówiąc w skrócie, polega na doborze członków drużyny zgodnie z zasadami gry fabularnej AD&D – ona właśnie stanowi podstawę wszelkich technik (czary, walka) stosowanych w ICEWIND DALE. W klasycznej, sześcioosobowej drużynie znajdzie się więc miejsce dla dwóch postaci walczących wręcz (np. wojownika i paladyna), maga i kapłana oraz złodzieja i barda lub rangera. Ten właśnie zestaw jest najbardziej optymalny w trakcie zabawy w „papierową" grę fabularną, gdzie wszystkie postacie uzupełniają się, tworząc zespół, który dysponuje wieloma zdolnościami. Ale trzeba pamiętać, że nie zawsze jest to skuteczne podczas rozgrywki na komputerze. Z kolei „szybka" metoda doboru bohaterów polega na tym, że wybieramy gostków takich ras i profesji, by byli najskuteczniejsi w walce i szybko eliminowali poszczególnych wrogów. To z kolei kłóci się nieco z „ideą" gry fabularnej. Ale cóż, „stare przysłowie pszczół" mówi, że nie można mieć jajek bez rozbijania omletu (albo jakoś tak, może i odwrotnie...). Nietrudno się przekonać, że najskuteczniejszym wojownikiem w ICEWIND DALE jest ranger z dobrym łukiem i dużą Zręcznością (Dexterity) – szybko zdobywa wysoki poziom umiejętności bojowych, a w dodatku bez problemu może wykonać trzy ataki w trakcie rundy. W dodatku, co ważne, jest stosunkowo mało narażony na działanie wroga, gdyż mechanika rozgrywki ID jest tak ustawiona, że potwory atakują w pierwszej kolejności nastawioną na walkę wręcz postać gracza. Standardem jest więc sytuacja, że np. gromada yeti atakuje walczącego wręcz wojownika. Ten – chroniony przez w dobrą zbroję i wyposażony w przedmioty magiczne – nie przejmuje się zupełnie ich „dziabaniem", a tymczasem reszta drużyny stoi metr dalej i szyje do potworów z łuków lub miota w nie kamieniami z proc. Czujecie różnicę? Taka sytuacja jest nie do pomyślenia w „normalnym" RPG, gdzie monstra w pierwszej kolejności atakują największe zagrożenie, czyli właśnie magów i łuczników.

Jak więc powinna wyglądać „szybka" drużyna? Na pewno jest w niej miejsce dla dwóch rangerów, którzy stanowić będą główną siłę wymiatającą (dobrze to widać po statystykach postaci, gdy porównamy procentowy udział każdej postaci we wszystkich walkach drużynowych), maga, kapłana i walczącego wręcz wojownika, który zaabsorbuje uwagę przeciwników, dążąc do bezpośredniego zwarcia. Dołączanie do drużyny złodzieja jest – moim zdaniem – zbędnym marnowaniem miejsca. Główne zadanie złodzieja to unieszkodliwianie pułapek oraz wsparcie (za pomocą łuku) wojowników. Mimo że w walce jest słaby i wiele w tej materii nie zdziała, ale z pułapkami można poradzić sobie na wiele sposobów. Przede wszystkim warto rzucać co jakiś czas czar kapłański (wykrywa pułapki), ale przydaje się też nieco bardziej brutalna metoda. Otóż na głównego wojownika wybieramy krasnoluda, który ma dużą (bo naturalną) odporność na magię, po czym dopakowujemy go odpowiednimi przedmiotami lub czarami ochronnymi i... hajda w korytarze! Jest to dosyć ryzykowny sposób, bo krasnal musi brać wszystko „na klatę", ale za to wiemy już, gdzie czai się niebezpieczeństwo, a przede wszystkim mamy miejsce (ostatnie, szóste!), aby dołączyć do drużyny trzeciego łucznika. Taki zespół to już prawdziwa potęga! Oczywiście, można darować sobie podobny hazard i spokojnie paradować z dwoma łucznikami i złodziejem – walczymy troszeczkę słabiej, ale też jesteśmy zabezpieczeni od pułapek, a i wszelkiego rodzaju wrota otwierają się jakby łatwiej...

Osobnym problemem jest kwestia dołączenia paladyna. Teoretycznie nie jest to zły wybór. Jednak ta postać nie jest czystej krwi wojownikiem, lecz czymś w rodzaju świętego – praworządnego rycerza, który dysponuje kilkoma czarami kapłańskimi. Takie pomieszanie powoduje, że nie jest tak efektywnym wojakiem, jakim może być np. krasnolud. Poważną wadą paladyna jest też to, że nie może on posiadać specjalizacji, która zwiększa umiejętności bojowe, ilość zadawanych ran i umożliwia dodatkowy atak w co drugiej rundzie (1 i 1/2 ataku na rundę). W dodatku, jeśli zamierzamy stworzyć drużynę niezbyt przyjaźnie nastawioną do otoczenia (czyli po prostu szlachtującą wszystko, co się nawinie pod ostrze miecza), to paladyn pasuje tu niczym kwiatek do kożucha. Z racji swego nieskazitelnego charakteru uczestnicząc w nieusprawiedliwionych mordach szybko traci swe specjalne zdolności i wtedy już naprawdę spada do rangi wojaka drugiej kategorii. Dlatego wybierając posta-

cie do drużyny należy starannie przyjrzeć się możliwościom i ograniczeniom poszczególnych ras i klas postaci. Możecie się ze mną nie zgodzić, ale krasnolud jest idealnym kandydatem na wojownika przeznaczonego do bezpośredniego starcia. Ma on zazwyczaj (to zależy od losowania) wysoki poziom współczynnika pt. Budowa Ciała (Constitution), co zapewnia uzyskiwanie dodatkowych punktów żywotności przy awansie na kolejne poziomy doświadczenia, oraz odporność na magię, dzięki czemu lepiej wytrzymuje czary rzucane przez wrogich magów. Z kolej elfy i półelfy idealnie nadają się na łuczników, gdyż ich wysoka Zręczność (Dexterity) umożliwia im biegłe posługiwanie się łukami.

O ile można zastanawiać się nad ilością wojowników w drużynie i ich specjalizacją, o tyle obecność maga i kapłana jest po prostu niezbędna. Czasem w trakcie gry można natknąć się na istoty odporne na magię – takie, przeciwko którym skutkuje jedynie ostra stal miecza lub ulewa strzał, ale są też sytuacje odwrotne – niektóre potwory mogą powalić tylko i wyłącznie dobrze dobrane czary. W miarę wzrostu poziomu doświadczenia mag dysponuje coraz potężniejszymi zaklęciami, od działania których drużyna staje się coraz bardziej zależna.

Najczęściej wykorzystywane przez mnie czary maga to: Identyfikacja (Identify), Magiczny Pocisk (Magic Missile), Kula Ognia (Fireball) i Przyspieszenie (Haste). Identyfikacja – wiadomo, służy do sprawdzania właściwości przeróżnych przedmiotów magicznych, co jest szczególnie przydatne, gdy do najbliższego sklepu mamy daleko, a nie chce nam się do niego wracać przez kilka dłuuuugaśnych lokacji. Magiczny Pocisk to poręczna broń do szybkiego wykańczania tych wrogów, którzy posługują się magią (szczególnie jeśli znajdują się poza zasięgiem wojowników), oraz dobijania co bardziej żywotnych potworów. Z kolei Kula Ognia jest idealna do „wrzucenia" jej do pomieszczenia, w którym spodziewamy się zastać hordę wrogów. Niestety, aby ten trik był skuteczny, musi być spełniony jeden warunek – wrogowie muszą pozostawać w ciemności. Jeśli ich odkryjemy, to od razu na nas ruszą. Kulę Ognia rzuca się dość wolno, więc zanim czar zadziała, wrogowie będą już przy nas. Wiąże się z tym dodatkowe niebezpieczeństwo: jeśli mag zostanie zraniony (nie zaatakowany, tylko zraniony) w trakcie rzucania czaru, to zaklęcie „nie wypala", ale – oczywiście – znika z listy dostępnych tego dnia czarów. Najprostszym sposobem na zorientowanie się w nieznanych okolicach jest rzucenie na siebie Niewidzialności (Invisiblity), spenetrowanie pomieszczenia z wrogami (orientujemy się w ich liczbie i położeniu), po czym wycofanie się na właściwą pozycję i rzucenie Kuli Ognia. Czasem wystarczy jeden czar tego rodzaju (albo dwa), by „przeczyścić" cały teren. Jeśli jednak jesteśmy w okolicy nawiedzanej przez trolle, warto oszczędzać ten czar, by później móc spokojnie zniszczyć nieprzytomne, leżące na ziemi bestie (ostatecznie uśmierca je tylko spalenie). No i wreszcie Przyspieszenie (Haste). To jeden z najważniejszych czarów, gdyż powoduje dwukrotne przyspieszenie wszystkich działań bohaterów (prędkość poruszania się, ilość wyprowadzanych ataków). Dzięki temu walka trwa o wiele krócej niż zwykle, ale czar ten przydaje się także przy szybkim przechodzeniu przez rozległe lokacje.

Drugą niezbędną postacią drużyny jest kapłan. W jego mocy jest rzucanie rozmaitych czarów: leczniczych, ochronnych czy wzmacniających możliwości drużyny. Należy jednak pamiętać, że jeśli chcemy, aby dany czar zadziałał na całą drużynę, wszyscy bohaterowie muszą stać blisko siebie (rzecz ma się podobnie w przypadku Niewidzialności).

ICEWIND DALE

A teraz zajmijmy się już szczegółowym opisem poszczególnych lokacji.

EASTHAVEN

Nasza przygoda zaczyna się w zapomnianym przez bogów i ludzi miasteczku Easthaven na mroźnej północy. Drużyna, zgromadzona w tawernie w północno wschodniej części miasta (Winter Cradle Tavern), może uzyskać kilka informacji od rezydującego tu krasnoluda Hildretha. Ale gospodarz tego przybytku ma dla niej konkretne zajęcie: trzeba zabić kilka sztuk robactwa, które zalęgło się w piwnicy karczmy. Na prawo od karczmy (patrząc na mapę)

znajduje się sklep (Pomab's Emporium), w którym można uzupełnić podstawowy ekwipunek. Pamiętaj, by dla wszystkich bohaterów nabyć łuki i proce wraz z odpowiednią amunicją – to znacznie ułatwi walkę. Na południe od sklepu znajduje się karczma (Snowdrift Inn), w której możesz się przespać i wymedytować nowe czary. Porozmawiaj z przebywającym tu elfem. On udzieli Ci kilku nowych informacji. Na lewo od Winter Cradle Tavern znajduje się dom Gaspara. Ten znowu opowie Ci co nieco o karawanie transportującej do Easthaven zapasy na zimę. Na lewo od tego budynku natkniesz się na dom Hrotgara (Hrotgar's House). W środku znajdziesz gospodarza – rozmawiałeś z nim zaraz po rozpoczęciu rozgrywki. Opowiadał Ci o planowanej wyprawie na południe. Nim jednak ekspedycja się rozpocznie, Hrotgar prosi Cię, byś wyjaśnił sprawę tajemniczego zaginięcia karawany z żywnością. Aby rozwikłać zagadkę, musisz udać się na wschód – wyjście do tej lokacji jest w pobliżu mostu po prawej stronie mapy. Gdy już tam będziesz, warto udać się do jaskini orków, aby zdobyć trochę złota i punktów doświadczenia.

Mniej więcej pośrodku planszy, nad wodą, znajduje się chałupa Jeda (Old's Jed House), miejscowego pijaczka. Jed poprosi Cię o kupno wina (do nabycia w Pomab's Emporium), gdyż sam jest już zadłużony zarówno w sklepie, jak i w tawernie. Na północno zachodnim skraju osady znajduje się świątynia – możesz się tam wyleczyć, kupić mikstury magiczne i wysłuchać zajmujących opowieści miejscowego kapłana. Mniej więcej w połowie drogi między świątynią a chałupą Jeda spotkasz Jhonena. Biedaka dręczą koszmary – możesz rozwiązać jego problem, jeśli pogadasz z Panią Jeziora (Lady of the Lake). Znajdziesz ją w lewym dolnym zakątku mapy. Przynieś od niej złamany miecz i wręcz go Jhonenowi. Na południe od Snowdrift Inn spotkasz małego chłopca (Damien), który przestraszył się bandy goblinów grasujących po drugiej stronie mostu. Aby mu pomóc, przejdź przez most, zlikwiduj bandę stworów. Weź rybę, upuszczoną przez jednego z nich, a potem zwróć ją chłopcu (to jego własność). W pobliżu zachodniego brzegu jeziora, na południe od świątyni, spotkasz Aspela. Ma on pewien problem – wilk wdarł się do jego domu. Jeśli pozbędziesz się bestii, zyskasz jego wdzięczność. Najpierw jednak musisz otworzyć drzwi wytrychem.

Karawana

Na powitanie czeka Cię krótka walka z kilkoma wygłodniałymi wilkami. Natomiast dalej, przed wejściem do groty znajdziesz opuszczone wozy karawany. Przygotuj sobie odpowiednie czary, sprawdź broń i... pakuj się do jaskini!

Jaskinia orków

Gdy dotrzesz mniej więcej do środka pieczary, czeka Cię spora walka z kilkoma orczymi wojownikami i łucznikami. Ale Twoim głównym wrogiem jest ork posługującym się czarami (Orc Shaman). Na południe od tego miejsca znajdziesz całkiem interesującą skrzynię, a w komnacie w lewym dolnym rogu planszy kolejną. Uważaj, bo jest ona strzeżona przez kilku drani. Gdy dotrzesz do lewego górnego rogu planszy, czeka Cię spora bitwa. Twoimi przeciwnikami będzie kilka orków i ogrów. Najlepiej zrobisz zostawiając całą drużynę przed komnatą, a wchodząc do środka tylko najsilniejszym wojownikiem. Gdy tylko dostrzeżesz wrogów, wiej z powrotem. W ten sposób możesz wyciągnąć bestie z ich nory, a dzięki temu będzie się nimi mogła zająć cała drużyna. W prawym górnym rogu planszy masz kolejne spotkanie z szamanem i kilkoma łucznikami.

Po powrocie do Easthaven porozmawiaj z Hrotgarem. Ten poleci Ci uzupełnić zapasy (zaopatrz się w strzały do łuków, bełty do kusz i pociski do proc), a gdy już będziesz gotów, wyruszycie w drogę do Kuldahar. Niestety, w trakcie marszu przez góry ekspedycja wpada w zasadzkę i tylko członkowie drużyny uchodzą z życiem, a do Kuldahar jest jeszcze szmat drogi...

KULDAHAR PASS

Wkroczywszy na mapę od południowego zachodu, posuwasz się wzdłuż ścieżki. Musisz być czujny, gdyż przez cały czas będą Cię nękać grupki agresywnych goblinów. Mniej więcej pośrodku planszy znajduje się zniszczone gospodarstwo, zasiedlone przez gobliny. Po zlikwidowaniu plugastwa możesz rozejrzeć się za skarbami. W prawym górnym rogu jest zrujnowany młyn wodny. Aby go dokładnie spenetrować, musisz przejść trzy minimapy – wszystkie pełne niezbyt przyjaznych stworzeń. Zajrzyj do szafy pod schodami (druga minimapa), aby otrzymać trochę dodatkowych punktów doświadczenia. W pobliżu młyna kręci się wódz goblinów (Goblin Marshall). Wprawdzie jest nastawiony pokojowo, ale jeśli chcesz, to możesz go zabić. Na lewo od zrujnowanego młyna natkniesz się na wieżę, w której zamieszkuje pewien nieagresywny ogr. Potwór cierpi na silny ból głowy – jeśli masz w drużynie druida, to może on porozmawiać z mieszkańcem wieży nad sposobami wyleczenia jego przypadłości. Na północ od tego miejsca znajduje się przejście do kolejnych dwóch minimap. Pierwsza z nich wypełniona jest goblinami, a na drugiej znajdują się żuki (beetle). Wyjście do następnej lokacji (Kuldahar) znajduje się po prawej stronie mapy, na południe od zrujnowanego młyna.

KULDAHAR

W lewym górnym rogu planszy jest sklep z przedmiotami magicznymi (Orrick's Mage Shop). Znajdziesz tam sporo pergaminów z czarami, różdżek i innych fajnych rzeczy. Ponadto mag może zlecić znalezienie pewnej księgi, na którą natkniesz się w dalszej w części gry (w The Severed Hand). Zaś jeśli jakiś sprawny złodziej przeszuka jego kieszenie, może zdobyć pewien bardzo milutki przedmiocik...

Podążając na południowy wschód natkniesz się na sklep, w którym można sprzedawać znalezione księgi, kamienie szlachetne itp. oraz identyfikować posiadane przedmioty magiczne. Tu także można kupić wiele przedmiotów magicznych – szczególnie użytecznych dla barda. W pobliżu sklepu natkniesz się na Nate'a – małego chłopca, który opowie Ci co nieco o Arundelu i w ogóle o mieście. Na południe od mostu, w pobliżu trzech omszałych kamieni, znajduje się siedziba Arundela. Opowie on o złych mocach nawiedzających te strony i zasugeruje, by drużyna rozejrzała się nieco po Vale of Shadows, okolicy należącej do umarłych (przejście do tej lokacji znajduje się po wschodniej stronie mapy). Jeśli zaś zajrzysz swemu rozmówcy do kieszeni, to może spotkać Cię miłe zaskoczenie. Na północny wschód od domu Arundela znajduje się pracownia garncarza (Urnst the Potter). Ten też może udzielić Ci kilku ciekawych informacji. Na północ od tego miejsca znajduje się tawerna Root Cellar, a jeszcze dalej na północ gospoda The Evening Shade Inn i kuźnia (Conlan's Smithy Shop). W gospodzie, prowadzonej przez niejakiego Aldwina, możesz wynająć pokój i odzyskać siły. Udaj się na piętro – w jednym z pokoi znajdziesz zamkniętą skrzynię, w której leży pierścień należący do prawowitego właściciela gospody. Zejdź na dół i porozmawiaj z Aldwinem o jego niecnej mistyfikacji – otrzymasz trochę punktów doświadczenia. W kuźni możesz kupić całkiem niezłą magiczną broń i zbroje, strzały i pociski do proc, zidentyfikować magiczne przedmioty oraz sprzedać zbędny oręż. Po wschodniej stronie mapy znajduje się świątynia (Temple of Bleeding Rose), w której możesz zidentyfikować przedmioty magiczne, wyleczyć się i kupić mikstury. Na północ od świątyni znajduje się okręt (Oswald's Airship). Rezydujący tam gnom także sprzedaje mikstury – warto też przeszukać mu kieszenie.

Na wchód od pracowni garncarza, w pobliżu przejścia do Vale of Shadows, natkniesz się na mężczyznę imieniem Mirek. Atakuje go grupka yeti. Gdy zabijesz potwory, Mirek poprosi drużynę, by odzyska-

ła utracone przez niego pamiątki rodzinne – znajdują się one w posiadaniu wodza yeti (Yeti Chieftain) w Vale of Shadows. Na wschód od tego miejsca przebiega droga do Vale of Shadows.

VALE OF SHADOWS

Generalnie rzecz biorąc, na całym tym terenie jest kilka mniejszych i większych jaskiń, ale tylko dwie z nich mają poważniejsze znaczenie. Są to: grobowiec Kresselacka (w prawym górnym rogu mapy) oraz grota Lysan – kapłanki Auril (na południe od posągu znajdującego się w centrum mapy). Nieopodal siedziby Lysan natkniesz się na wodza yeti (Yeti Chieftain). Możesz więc wypełnić zadanie, które zlecił Mirek. Jeśli na penetrację siedziby kapłanki udasz się przed rozmową z duchem Kressalacka (patrz GROBOWIEC KRESSELACKA – poziom 3), natkniesz się jedynie na kilka yeti. W pomniejszych jaskiniach (trzy w górnej części mapy i jedna w prawym dolnym rogu) „możesz podziwiać" jedynie stada różnej maści martwiaków, takich jak szkielety, zombie, ghasty lub ghule.

GROBOWIEC KRESSELACKA

Poziom 1

Na poziomie tym znajduje się mnóstwo pułapek, musisz więc być bardzo uważny. W głównej sali natkniesz się na sporo przeciwników, przede wszystkim są to szkielety i szkielety–łucznicy. Wroga warto zwabić w pułapkę, a w ostateczności wykorzystać umiejętność Odwracanie Martwiaków (Turn Undead). Na lewo i na prawo od wejścia natkniesz się na dwa niewielkie sarkofagi. Są one strzeżone przez zombie, ghule i szkielety. Uważaj na przejścia, gdyż są tam pułapki! Na lewo od głównej sali znajduje się grobowiec, który jest strzeżony m.in. przez wighta (aby go pokonać, musisz używać magicznej broni). Weź stamtąd klucz – użyjesz go do otwarcia grobowca po przeciwnej stronie sali. Z tego grobowca zabierz święty symbol Myrkula. Jest to rzecz niezbędna do otwarcia wielkich drzwi. Za drzwiami znajduje się – w otoczeniu innych martwiaków – Mytos, kapłan–szkielet. Zanim się go unicestwi, warto jeszcze z nim porozmawiać (nieodzowna będzie pomoc kapłana lub paladyna), bo dzięki temu drużyna zyska nieco punktów doświadczenia. Na końcu korytarza znajduje się wysłaniec Myrkula (Myrkul's sending), będący w istocie martwiakiem (shadow). Na lewo od tego korytarza znajduje się komnata z dwoma szkieletami–łucznikami i grobowiec. W grobowcu przygotowano pułapkę. Gdy tylko go dotkniesz, do pomieszczenia teleportowana zostanie cała horda martwiaków. Na prawo od korytarza znajduje się komnata z mumią (do pokonania tego przeciwnika konieczne jest użycie broni magicznej). Zdobędziesz tam klucz do następnego poziomu. Podążaj wąskim korytarzykiem do wejścia na kolejny poziom i rozprawiaj się po drodze z łucznikami. Uważaj – ta część podziemi aż roi się od pułapek!

Poziom 2

Wejście do tego poziomu podziemi jest dobrze strzeżone przez zombie. Dlatego nie zapędzaj się od razu zbytnio do przodu, lecz najpierw spokojnie oczyść sobie drogę. W trakcie walki trzymaj się blisko wyjścia, byś w razie potrzeby mógł wycofać drużynę na poprzedni poziom i podleczyć ją. Główne pomieszczenie (z trzema kolumnami ustawionymi w trójkąt) pełne jest martwiaków. W tym także takich, które posługują się czarami – te postaraj się zniszczyć w pierwszej kolejności. Po przeciwnej stronie pomieszczenia znajdują się potężne drzwi; możesz je otworzyć tylko naciskając dźwignię umieszczoną na jednej z kolumn (najbliższej wejścia do komnaty). Ale najpierw zdobądź pomalowany kamień runiczny – jest w jednym z pomieszczeń na dole mapy. W okolicach komnaty głównej znajduje się kilka mniejszych, też strzeżonych przez martwiaki. W jednym z pokoi w północnej części mapy znajdziesz klucz, który otwiera drzwi w pomieszczeniu znajdującym się w dolnej części mapy. Tu warto rozejrzeć się za skarbami. Pamiętaj też o unikaniu pułapek (w górnej części mapy).

Poziom 3

Przy wejściu do tego poziomu czeka Cię ciężka walka z hordą martwiaków. Dlatego trzymaj się blisko wejścia i nie pozwól się otoczyć lub rozdzielić poszczególnych członków drużyny. W razie potrzeby powinieneś móc „odskoczyć" na poprzedni poziom i odzyskać siły. Przejścia do południowej części mapy strzeże pułapka. Za nią czeka Cię walka z kilkoma martwiakami (wśród nich jest także mumia). W północnej części pomieszczenia natkniesz się na podobne atrakcje, ale walka może być już nieco łatwiejsza.

Podążając dalej przed siebie, na północny zachód, natkniesz się na dużą salę pełną szkieletów–łuczników i strażników świątynnych (temple guardian). Gdzieś w tym towarzystwie kręci się także mag. Pokonawszy przeciwników, idź dalej. Na końcu planszy natkniesz się na Kresselacka, a w zasadzie na jego ducha. Martwiak nie jest agresywny, a w dodatku prosi o wypełnienie pewnej misji – masz zabić kapłankę imieniem Lysan, gdyż ta zagraża jego wiecznemu spokojowi (znajdziesz ją w jednej z jaskiń w centrum Vale of Shadows). Zgódź się na to, gdyż spełnienie tej misji jest bardzo ważne – w zamian duch powie Ci o złych mocach nawiedzających tę okolicę, a przecież przyszedłeś tu właśnie po to, by zorientować się w sytuacji! Po rozmowie upewnij się, czy to zadanie jest zapisane w Twoim dzienniku podróży – w przeciwnym wypadku nie zostanie wykonane. Po wykonaniu zadania wróć do Kresselacka, który stwierdzi, że nie ma nic wspólnego ze złem zagrażającym Kuldahar, a za Twe trudy wynagrodzi Cię użytecznym ekwipunkiem (możesz przeszukać jego grobowiec). I nie radzę wygrażać mu mieczem, gdyż bez większego wysiłku przerobi całą drużynę na kompost...

ŚWIĄTYNIA ZAPOMNIANEGO BOGA

Po powrocie do Kuldahar i zdaniu relacji Arundelowi wyruszysz do Świątyni Zapomnianego Boga (Temple of Forgotten God) na poszukiwanie Heartstone Gem – potężnego artefaktu, za pomocą którego arcydruid może pokonać zło. To nie jest zbyt trudna lokacja, a największym niebezpieczeństwem są rzucający przeróżne czary kapłani. Najlepszą metodą jest szybki atak – jeśli wróg zostanie zaatakowany odpowiednio szybko, to najmniejsze zranienie go przerwie rzucanie czaru.

Poziom 1

W lewym dolnym rogu planszy jest kilka interesujących skrzyń do przeszukania. Podobnie warto zająć się biblioteką (lewy górny róg planszy), ale tam czeka Cię już emocjonująca przeprawa z kilkoma przeciwnikami. Wyjście do następnego poziomu jest w górnej części planszy – uważaj, gdyż w jego pobliżu znajduje się pułapka!

Poziom 2

Tu Twoim zadaniem jest przedostanie się na drugi koniec korytarza i przejście do następnego poziomu. Uważaj, gdyż jest tu dużo przeciwników – najlepiej po jednym „wyciągać" ich z ciemności, ale nie zawsze to się udaje. W pierwszej części planszy, po prawej i po lewej stronie korytarza, znajdują się cztery nisze. Te dwie, które są bardziej oddalone od wejścia, strzeżone są przez przeciwników. W dalszej części korytarza natkniesz się na sporą grupę wrogów. Po ich pokonaniu możesz podążać do wejścia na trzeci poziom.

Poziom 3

Niestety, okazuje się, że nie ma tutaj Heartstone Gem. Jedyne, co możesz zrobić, to zabrać flaszkę tajemniczego płynu, znalezionego przy ciele martwego kapłana, i wrócić do Kuldahar, by zdać sprawozdanie Arundelowi.

Cdn.

Slash'n'crush

Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – WRZESIEŃ 2000
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Witam w imadle do gry DEUS EX. Ze względu na ogrom czekającego nas materiału od razu przystępuję do rzeczy. Nie opisuję tu większości strażników do zlikwidowania oraz nie wspominam o zbieraniu przedmiotów i przeszukiwaniu ciał napastników – mam nadzieję, że wybaczycie :)

LIBERTY ISLAND

Wybierz poziom Realistic i zmień na Trained umiejętności Computer, Lockpicking i Electronics. Pogadaj z Paulem i weź kuszę. Z południowej części doków zabierz łom. Rozwal skrzynie, weź wytrych i gogle. Idź na północ, zejdź do wody, podpłyń do skrzyń w klatce, rozbij je. Zabierz baterię i multitool, wróć na pomost. W skrzyniach obok robota bojowego znajdziesz strzałki, amunicję 10 mm i paralizator.

Idź po schodach do statui, podejdź do postumentu i zaczekaj na żołnierzy NSF. Kiedy się zbliżą, strzel do nich i uciekaj na pomost – robot załatwi resztę. Przeszukaj ciała. Ostrożnie idź na północ wzdłuż ściany, aż skręcisz na zachód. Przez bramę przejdź na PZ. Podejdź do kwatery UNATCO. Pogadaj ze strażnikiem. Powiedz, że masz zamiar wyczyścić teren – otrzymasz kod do ciężarówki (0451). Kup też od niego strzałki usypiające. Idź na PZ, ze skrzyni zabierz multitool, wprowadź kod i wejdź do ciężarówki. Zabierz sprzęt, włam się do terminala, wyłącz kamery i otwórz drzwi. Na zewnątrz zejdź po drabinie i zabierz granat EMP.

Uaktywnij kuszę ze strzałkami usypiającymi i zacznij się skradać na wschód. Przejdź przez poprzeczną ścieżkę (zignoruj strażnika), skręć za róg i podejdź do skrzyń. Strzel do obu strażników i uciekaj w stronę UNATCO – za chwilę strzałki zadziałają. Idź ścieżką na północ, przeczytaj datacube z loginem (NSF001) i hasłem (smashthestate) do komputera ochrony. Przejdź przez dziurę na północy. Potem na zachód. Uważaj na robota – kiedy przejdzie, załatw strażnika. Wróć na pozycję, a kiedy robot znowu przejdzie, idź w prawo – do otworu w murze, a potem wzdłuż muru i ścieżki na północ, wschód i ponownie północ (obok robota – ten jest po Twojej stronie). Kolesiów strzegących wejścia do doku możesz załatwić jak poprzednio – wabiąc ich do bota. Rozbij skrzynie, weź ekwipunek. Wejdź do domu po lewej. Pogadaj z Harleyem Filbenem. Na kolejne pytanie odpowiedz „You can trust me" – dostaniesz klucz do statui. Nie kupuj nic od kobiety. Zabierz flary i wyjdź z doków, idź na wschód, aż do małego „bunkra". Załatw patrol, podejdź do bunkra od południa i załatw strażnika w środku. Z wieszaka zabierz ubranie, wejdź po drabinie i weź multitool. Za rogiem, po lewej stronie, zobaczysz podnośnik i generator – wyłącz go multitoolem, dostaniesz 250 punktów doświadczenia. Zabierz sprzęt ze skrzyń, nie używaj jeszcze modyfikacji uzbrojenia.

Idź na zachód, załatw po kolei trzech strażników, skręć na południe i uspokój kolejnych strażników. Podejdź tam, gdzie patroluje wrogi robot. Zobaczysz kilka skrzyń. Kiedy robot będzie się od Ciebie oddalał, podbiegnij do nich i zamocuj granat EMP na tej najbardziej wysuniętej – to powinno załatwić skurczybyka. Jeśli nie, to zmień ułożenie granatu i próbuj znowu. Podejdź do głównych drzwi, użyj zdobytego loginu i hasła. Wyłącz kamery, wieżyczki przestaw na „enemy", drzwi na „unlocked". Obejdź statuę dookoła i podejdź do cokołu od strony bunkra. Wchodząc po drabinach i skacząc po skrzyniach, wejdź na II poziom. Załatw strażników i podejdź do drzwi. Kolejny strażnik. Schodami zejdź na dół.

Strażnik powinien zostać unieszkodliwiony przez wieżyczkę (o ile oczywiście ustawiłeś wcześniej komputer). Uaktywnij pistolet i idź w lewo. Strażnik na górze powinien Cię zauważyć – załatw go razem z jego wieżyczką. Idź na dół i w prawo, podejdź do biurka. Weź LAM i wytrych, odwróć się na wschód, otwórz kratę i wejdź do środka, przejdź do pustego pokoju. Tu weź, co możesz i wróć do tunelu. W następnym pomieszczeniu podobnie – odczytaj datacube (konto 230023, PIN 4558). Wróć do poprzedniego pokoju i otwórz drzwi, uaktywnij paralizator. Idź w prawo, pacnij kolesia w głowę i zabierz LAM. Przejdź przez hol, wejdź na rampę i ostrożnie podejdź w prawo. Ostatni strażnik powinien siedzieć przy biurku. Zhakuj panel na ścianie przy wejściu do celi, wyłącz kamery, otwórz drzwi i wejdź. Pogadaj z Guntherem. Nie dawaj mu pistoletu. Wyjdź z celi, weź modyfikację broni. Wróć do pokoju z pierwszym strażnikiem, zbierz przedmioty. Na szczycie skrzyń znajdziesz gogle. Przez tunel wróć do głównego pomieszczenia. Gmerając przy panelu obok lasera wypuścisz Gunthera.

Podejdź do bankomatu, podaj numer konta i PIN, zabierz pieniądze. Wejdź po schodach, unieszkodliw strażników i rozbrój granaty gazowe. Znowu w górę – unieszkodliw stróżów lub prześlizgnij się obok. Wejdź na sam szczyt. Dowódca podda się. Pogadaj z nim o dostawie, weź kanister z rozszerzeniami i wyjdź ze statui. Idź do kwatery głównej UNATCO.

KWATERA GŁÓWNA UNATCO

Zejdź na poziom II (po drodze użyj skanera siatkówki). Idź do laboratorium medycznego i pogadaj z Jamie, weź nanoklucz do magazynu medycznego. Znajdź medbota, zainstaluj rozszerzenie, wybierz „microfibral muscle". Zabierz z laboratorium wszystko co można. Idź do biura Aleksa i przeczytaj datacube – znajdziesz login i hasło Gunthera (ghermann, zietgeist). Zrób z nich użytek i odczytaj pocztę. Multitoolem otwórz drzwi, zabierz flary, baterię i wytrych. W okolicy głównego wejścia, przy północnej krawędzi biurka, znajdziesz ukryty panel. Otwórz go. Znajdziesz modyfikację uzbrojenia (scope) i nanoklucz do biur na poziomie I.

Pogadaj z generałem, zabierz Stealth Pistol i użyj na nim wszystkich dostępnych modyfikacji broni. Idź do biura Anny, zabierz strzałki i baterię. Teraz poziom II – sekretarka Manderleya. Weź nanoklucz, przeczytaj datacube i zanotuj dane konta szefa (ID – jmanderley, hasło – knight_killer). Pogadaj z sekretarką – dostaniesz własne konto (jcd) oraz hasło (bionicman). Idź teraz do Manderleya i wysłuchaj rozkazów. Wejdź do jego komputera i przeczytaj prywatną korespondencję, powtórz to we własnym biurze. W sali konferencyjnej włam się do szafki i zabierz broń. Idź do świetlicy, pogadaj z Anną i Guntherem, włam się do bankomatu i zgarnij forsę. Jeśli możesz, podwyższ poziom zdolności komputerowych na Advanced. Używając nanoklucza, spenetruj okoliczne biura i zabierz interesujące Cię przedmioty (w tym modyfikację broni – accuracy; użyj jej na pistolecie). Wyjdź teraz z budynku i idź do południowego doku. Podejdź do motorówki i płyń na suchy ląd.

BATTERY PARK

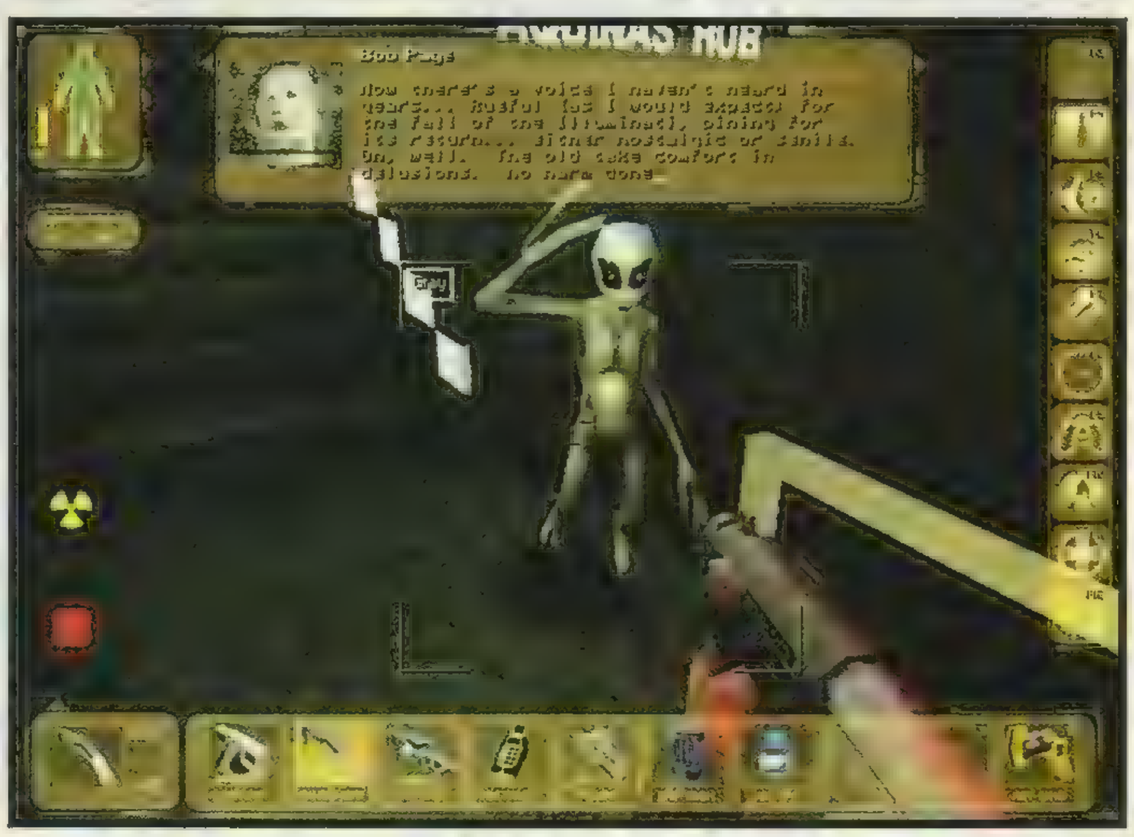
Do Castle Clinton wejdź kuchennymi drzwiami. Podejdź do automatu z napojami – po jego prawej stronie jest panel. Po chwili podejdzie dzieciak. Daj mu coś do jedzenia, to wyjawi kod do tajnych drzwi (9183). Otwórz panel wytrychem, wstukaj kod i wejdź do budynku. W pokoju zbierz gadżety, wyjmij pistolet i włącz dopalanie celownika. Zejdź po schodach, załatw strażnika i idź w prawo. Przemknij obok kamery trzymając się blisko ściany, wejdź do tunelu wentylacyjnego i zejdź po drabinie. Idź na północ, otwórz kratę i załatw strażnika. Teraz na północ, skręć w lewo i zastrzel kolejnego wroga. Idź dalej holem, skręć w lewo i załatw strażnika, zanim ten włączy alarm. Idź dalej w prawo, pod ścianą obok kamery. Z góry skrzyń weź rakiety, z nich samych medkit. Przejdź obok kamery, wejdź po schodach, teraz dwa razy w lewo i na dół. Jednemu z zastrzelonych strażników zabierz nanoklucz. Otwórz drzwi.

Weź nanoklucz i rakiety spod stołu. Włam się do terminala, kliknij „cycle main doors". Teraz drugi terminal i kamery (wyłącz) oraz wieżyczki (enemies). Nanokluczem otwórz sejf. Zabierz Augmentation Canister, przeczytaj datacube. Wróć do pokoju z kamerą, teraz w prawo i wzdłuż doku. Kiedy znajdziesz beczkę z ambrozją, usłyszysz komunikat o zakończeniu misji. Jeśli chcesz, zwiedź resztę podziemnego kompleksu. Potem wróć znaną już drogą. Annie odpowiedz „I'm lerning as I go". Weź granaty EMP. Zwiedź okolice stacji metra i zbierz amunicję. Teraz podejdź do samej stacji.

Po lewej stronie wejścia znajdziesz właz – otwórz go i... hop do środka! Zejdź po drabinie i wejdź do tunelu. W lewo, prosto, pierwsza w prawo – jesteś za ścianą stacji. Tu załatw strażników. Wyleź z dziury, wejdź na peron i pogadaj z zakładnikami. Otwórz drzwi do pociągu i wpuść ich do środka. Załatw kolesiów na szczycie schodów. Schowaj się w tunelu, którym przyszedłeś, i strzel w którąś ze skrzyń z trotylem. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, zajrzyj do wszystkich okolicznych skrzynek. Wsiądź do pociągu.

HELL'S KITCHEN

Pogadaj z seksowną panienką, następnie włam się do bankomatu i oczyść konto. Wejdź po schodach i pogadaj z Paulem. Weź nanoklucz i ładunek do paralizatora. Olej wiado-



DEUS EX

mość o zakładnikach w hotelu. Idź na zachód. Obok wjazdu do tunelu jest wejście do baru. W pobliżu powinieneś zobaczyć konwersującą parkę. Pogadaj następnie najpierw z nim, a potem z nią. Wyciągnij informację o szmuglerze i hasło. Schowaj broń i idź do baru Underworld. Wyciągnij forsę z bankomatu i idź dalej. Posłuchaj konwersacji pary przy barze (rozmawiają o ambrozji i jojo). Idź na tyły baru i pogadaj z pilotem – będzie chciał piwo. Daj mu jedno (forty). Jeśli przypadkiem wypiłeś te znalezione po drodze, to będziesz musiał kupić je w barze. Jeśli koleś narzeka, że jest ciepłe, zamów nowe (stare możesz postawić na podłodze). Przy okazji zamień kilka słów z barmanką (informacja o wejściu do magazynu). Pilot opowie Ci o Strefie 51 i czarnych helikopterach. Jeśli zostawiłeś piwo, to teraz je weź. Wejdź za bar i zgarnij żarcie. Idź na wschód, przeszukaj teren i pogadaj z Sandrą. Zwróć uwagę na kolesia w rogu (Joe Green, sprzedawca używanych samochodów). Przejdź obok niego i obejrzyj kuchenne wejście. Wróć do głównego wejścia i porozmawiaj z Janey. Powie Ci co nieco o jojo oraz da kod (3316) do windy w składzie Osgood and Son's. Wyjdź z baru.

Idź w stronę stacji, przejdź w lewo do muru, teraz na jego północny koniec i chodnikiem na boisko baseballowe. Weź strzelbę i załatw kolesiów napastujących włóczęgę, pogadaj z nim (hasło „underworld" dla Curly'ego). Wróć do wejścia na stację i idź na południe. Pogadaj z żołnierzami przy płocie, weź granaty gazowe od Paula. Przejdź obok wejścia do hotelu (zaraz wybuchnie tam strzelanina). Przeszukaj ciała i skrzynie, przejdź przez park na zachód – do Free Clinic. Schowaj broń i wejdź do środka.

Porozmawiaj ze wszystkimi, na końcu z doktorem. Niczego nie kupuj. Przejdź przez automatyczne drzwi i uspokój faceta („You should be more appreciative"), teraz zagadaj do doktora. Nic nie kupuj, zapamiętaj kod do chirurgii (2153). Wyjdź z budynku, idź na północ. Przejdź obok tylnego wyjścia z baru i przeczytaj datacube pomiędzy śmieciami (konto 947761, PIN 2867). Idź do hotelu, skorzystaj z frontowego wejścia. Użyj powyższych numerów i zgarnij kasę. Zhakuj terminal i ponownie zasil swe konto.

Prześlizgnij się pod ladą, otwórz drzwi do biura i załatw terrorystę. Pogadaj z Rentonem. Weź forsę z biurka i nanoklucz z przegródki. Wejdź do szybu windy, zejdź na dół, zabierz rzeczy i wejdź na pierwsze piętro. Zastrzel terrorystę, zabierz multitool. Zejdź piętro niżej i stań za kobietą. Rzuć na koniec korytarza granat gazowy i szybko załatw terrorystów. Pogadaj z uwolnionym facetem (generator w magazynie, hasło „righteous" do podziemnego przejścia). Na balkonie za kwiatkiem znajdziesz datacube z numerem konta (543654, PIN 5544). Nanokluczem otwórz drzwi obok, weź żarcie i fiolki z zyme. Idź do pokoju Paula (obok kobiety). Przeczytaj datacube, przesuń obraz i wstukaj 4321. Opróżnij schowek, przeczytaj datacube i odczytaj listy swego brata (login: pdenton, hasło: chameleon). Przeszukaj mieszkanie i wyjdź z hotelu.

Idź na północ, przejdź po prawej stronie stacji i zaułka ze skrzynką, zejdź po schodach. Wciśnij guzik i podaj hasło (bloodshot). Zjedź windą na dół. W budce użyj multitoola na panelu – wyłączysz lasery. Idź dalej, aż spotkasz szmuglera, pogadaj z nim. Poprosi Cię o wyciągnięcie kumpla z laboratorium w kanałach. Dostaniesz też nanoklucz. Na górze za łóżkiem znajdziesz panel otwierający skrytkę za lustrem – weź modyfikację broni i użyj jej na strzelbie. Wróć na ulicę.

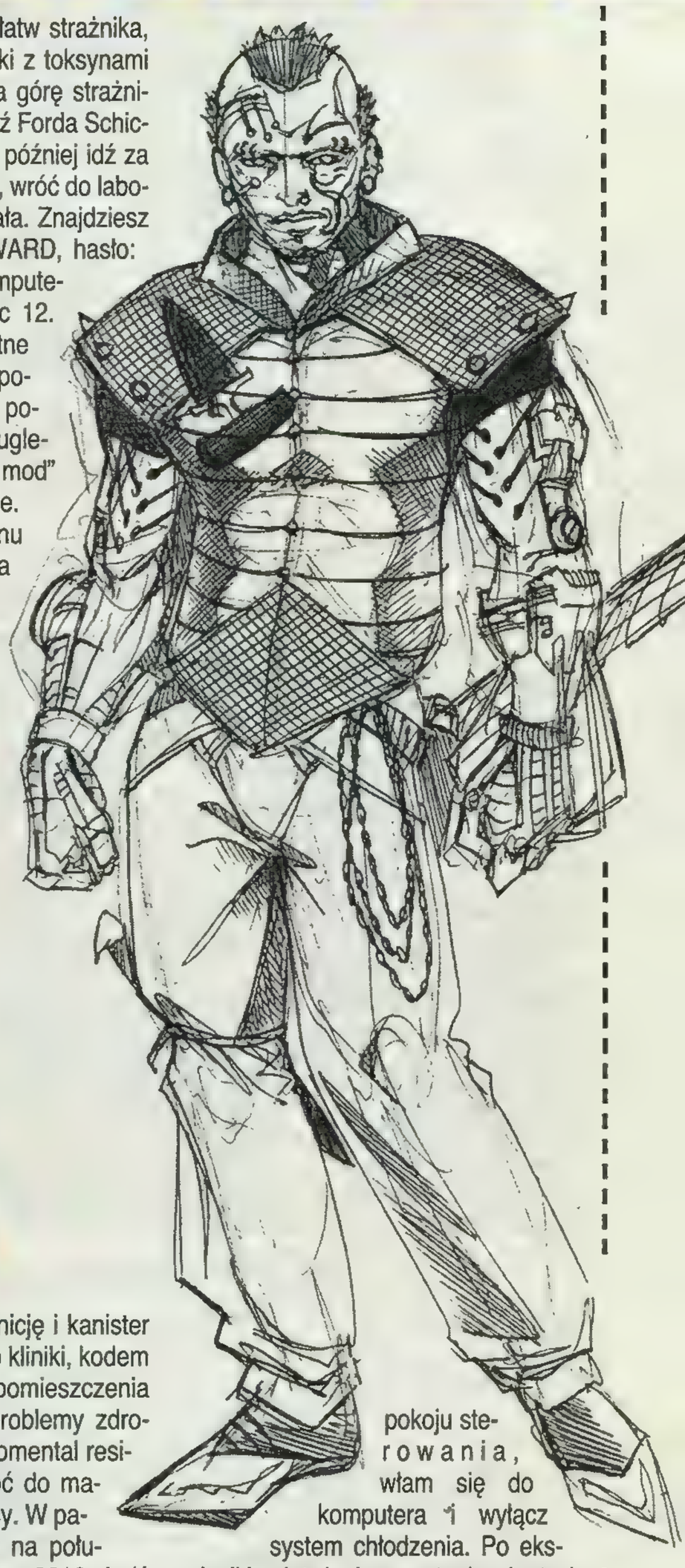
Idź na stację metra. Nanokluczem otwórz właz do kanałów. W dół, do przodu, drabiną w dół. Użyj multitoola na południowym panelu. Przód i w prawo. Przeszukaj zwłoki, przeczytaj datacube (kod: 2167). Cofnij się, otwórz panel i wprowadź kod. Włam się do skrzynki kontrolnej i wejdź do tunelu, przejdź pod wiązką laserową, otwórz drzwi ww. kodem. W pokoju przesuń pudło i zhakuj terminal, wyłącz kamery, otwórz drzwi, przestaw wieżyczki na „enemy". Zajmij się strażnikami – siedzącego na krześle najlepiej załatwić paralizatorem. Przeczytaj datacube pod stołem (login: MJ12, hasło: coupdetat). Zejdź po drabinie i przekręć most.

W pomieszczeniu z kamerą idź przy ścianie aż do terminala ochrony. Skorzystaj z ww. hasła i loginu, wyłącz kamery i otwórz drzwi. Załatw strażnika, piętro niżej rozwal beczki z toksynami i załatw uciekających na górę strażników. Zejdź na dół. Znajdź Forda Schicka i porozmawiaj z nim, później idź za nim. Kiedy sobie pójdzie, wróć do laboratorium i przeszukaj ciała. Znajdziesz datacube (login: JSTEWARD, hasło: JS1357), wyciągnij z komputera informacje o Majestic 12. Zabierz całe przydatne uzbrojenie z sąsiednich pomieszczeń. Wróć na powierzchnię i idź do szmuglera. Kup od niego „scope mod" za 700 i użyj na pistolecie.

Idź do magazynu Osgood and Son's (za hotelem i barykadą). Włam się do drzwi na południowej ścianie (2x multitool), weź amunicję i kanister z rozszerzeniami. Idź do kliniki, kodem 2153 otwórz drzwi do pomieszczenia z medbotami. Załatw problemy zdrowotne i zainstaluj „enviromental resistance", poziom II. Wróć do magazynu i zejdź do piwnicy. W panelu wyłącz lasery, idź na południe. Windę otwórz kodem 3316. Jedź na górę. Wyjmij pistolet – teraz dwa razy w prawo, drabina w górę. Załatw snajpera. Ostrożnie podejdź do zachodniej ściany i spójrz w dół. Strzałami w głowę załatw czterech strażników. Wróć do windy i idź na południe. Włam się do zamkniętego pokoju (za stalowymi schodami). Stłucz szybę i wyjdź na schody ppoż. – zejdź na dach budynku poniżej, na zachodniej ścianie znajdziesz drabinę, która prowadzi na dach poniżej. Jeśli na dachu z antenami satelitarnymi jest strażnik, załatw go. Z billboardu na północnej ścianie zeskocz na dach poniżej – przeczytaj datacube (9923). Wejdź po schodach na platformę i po drabinie na dach poniżej. Skorzystaj z kolejnych dwu drabin. Zeskocz na kwadratowy dach niżej, zejdź na szary dach na zachodzie. Podejdź kolejno do jego północnej i południowej krawędzi, zastrzel psy. Zejdź po drabinie, idź na południe i zastrzel strażników. Z północnej krawędzi budynku zeskocz na schody. Teraz w lewo, schowaj się cieniu. Strzel w schody na południu, załatw strażników. Zejdź schodami na dół, załatw strażnika przy maszynie i rampą zejdź w dół. Na wschód, w lewo, kolejna rampa w dół. Wejdź do pokoju sterowania, włam się do komputera i wyłącz system chłodzenia. Po eksplozji i załatwieniu ewentualnych strażników idź na dach i porozmawiaj z Guntherem. Zejdź na dół, skręć w prawo i wyjdź z budynku. Idź alejką na wschód, skręć między kosze na śmieci, rozbrój dwa LAM–y, weź multitool i przeczytaj datacube przy studzience ściekowej (2577). Wróć do magazynu, idź wokół budynku na zachód. Kiedy znajdziesz klawiaturę, wprowadź kod i wejdź do środka. Olej laser i wstukaj kod 9923. Z biurka weź nanoklucz, a z sejfu kanister z rozszerzeniami. Włam się do panelu bezpieczeństwa (kamery, wieżyczki). Za drzwiami skręć w lewo i znowu w lewo. W jednym z pomieszczeń zobaczysz kłębiący się gaz – włącz Enviromental Resistance, zabierz ze środka przedmioty i wyjdź na zewnątrz. Wyjdź na dach i wsiądź do śmigłowca.

Cdn.

Pooh



Eidos
www.deusex.com

DYSTRYBUTOR PL – IM Group
STRONA PL – www.imgroup.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

IMADŁO cz.2

Witajcie! Ostatnio omówiliśmy sprawy ogólne i zgłębiliśmy kampanię pt. Crayven Corporation. Dziś czeka nas...

KAMPANIA ORDER OF THE NEW DAWN

A jej pierwszy epizod to...

LIBERATION DAY

Pozbierawszy resztki swojej armii (nie jest tego dużo, zaledwie jeden oddział piechoty i jednostka zmechanizowana), możesz przystąpić do sprawiedliwej zemsty. Jednak na początku nie ma co liczyć na wielką bitwę – Twoim zadaniem jest zniszczenie ciężarówek ze sprzętem. Parkują one we wrogiej bazie, a ta ulokowana jest w centrum mapy. Podejść do bazy strzegą zaś niewielkie posterunki. Najlepszą taktyką jest zaatakowanie za pomocą piechoty (wspieranej wozem dowódczym!) posterunku w lewym górnym rogu mapy. W tym samym czasie swymi pojazdami szybciutko okrążaj centrum mapy w kierunku wschodnim – unikając niepokojenia posterunku w prawym górnym rogu mapy. Następnie zaatakuj ciężarówki (są w kanionie po wschodniej stronie bazy), a gdy już je zniszczysz, załaduj piechotę do transportera i wiej co sił na południe, do strefy przejęcia.

CLEAR THE WAY

Tym razem naszym zadaniem jest zniszczenie trzech stanowisk przeciwlotniczych, które osłaniają wrogą bazę przed atakiem z powietrza. Kluczem do sukcesu będzie podejście jak najbliżej pozycji wroga, tak by nie wszcząć alarmu – broń należy przestawić na tryb „Hold". Należy pamiętać, że jednostki piechoty, jakimi tu dysponujemy, poruszają się niesamowicie wolno, a w dodatku narażone są na poważne straty, jeśli nie wspieramy ich pojazdem dowodzenia. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że gdzieś w pobliżu kręci się ciężka jednostka wroga i może przybyć na pole bitwy w najmniej odpowiednim momencie. Likwidacje wrogich stanowisk przeciwlotniczych najlepiej zacząć od jednego skraju mapy i stopniowo przesuwać się ku kolejnemu. Nie radzę zaczynać bitwy od centralnego stanowiska – po jego rozbiciu będziemy musieli przesunąć się do drugiego celu, a potem, z powrotem przez całą mapę, do trzeciego. W tym czasie jesteśmy narażeni na długotrwały ostrzał jednostek wroga, co zaowocuje poważnymi stratami. Nie wdając się w zbędną walkę, jak najszybciej zlikwidujmy wyznaczone cele – dzięki temu bezpiecznie przybędzie wsparcie lotnicze. Scenariusz zaleca aktywne wsparcie ogniem (pomoc w walce), ale lepiej zwiać w bezpieczne miejsce i poczekać na zakończenie misji.

NOBODY HOME

Paladin Base prawdopodobnie przeszła w ręce wroga (utracono z nią łączność). A to bardzo zła wiadomość. Twoim zadaniem jest odzyskanie cennego Data Crystal i zniszczenie każdej wrogiej jednostki, która mogła mieć z nim kontakt. Co gorsza, większość terenu jest zaminowana, więc możliwe jest użycie tylko lekkich jednostek. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że baza jest opuszczona, ale wróg szybko zbliża się od południowego zachodu – jeśli nie będziesz działał odpowiednio szybko, obrona szybko padnie. Podążaj na południe z maksymalną szybkością i likwiduj wrogie wojska kręcące się po terenie bazy. Możesz „podprowadzić" przeciwnika w pobliże automatycznych wieżyczek obronnych, które pomogą Ci w dziele zniszczenia. Gdy tylko odzyskasz Data Crystal (jest w lewym dolnym zakątku mapy, w drugiej części bazy), podążaj na północ – do strefy przejęcia. Staraj się zdążyć, nim wróg zdoła zebrać większe siły. W trakcie ewakuacji musisz być bardzo ostrożny, bo na drodze powrotnej może czekać „komitet pożegnalny", złożony z kilku wrogich jednostek. W tej sytuacji lepiej wybrać drogę bardziej okrężną, ale bezpieczniejszą.

ACTIVATION EQUIPMENT

W tej misji Twoim zadaniem jest odnalezienie wrogiego ośrodka naukowego i bezpieczne przetransportowanie doń własnych inżynierów. Oni już podejmą odpowiednie kroki, by zabezpieczyć cenny sprzęt. Pamiętaj, aby ochraniać inżynierów za wszelką cenę, bo ich bezpieczeństwo ma podstawowe znaczenie dla tej misji. Niestety, kłopoty zaczynają się zaraz po jej rozpoczęciu. Gdy ruszysz w drogę, najlepsze jednostki trzeba posłać do przodu, by wiązały wroga walką, ale można też poświęcić chwilę i skasować wrogie aerodyny zwiadowcze (scout aerodynes), dzięki czemu rychło straci on „oczy". Zostaw też straż tylną, gdyż natychmiast ruszy za Tobą pościg. Moment krytyczny następuje z chwilą dotarcia inżynierów do celu – musisz być przygotowany na atak przeciwnika. W tym celu dobrze jest rozstawić straże na wszystkich podejściach do bazy. Po wykonaniu zadania ewakuuj się do strefy przejęcia – w lewym górnym rogu mapy. Przemieszczaj się tam zwartą grupą (żadna tam rozciągnięta linia ani beztroscy, pojedynczy maruderzy!), aby wróg nie zaskoczył Cię w naj-

GROUND CONTROL

mniej odpowiednim momencie. W trakcie odwrotu nie zbaczaj też za bardzo na południe, bo tam możesz być entuzjastycznie pożegnany przez jednostki artylerii przeciwnika.

INTO THE DUSK

Pora dobrać się wrogowi do gardła – zaatakujemy go we własnej bazie. Tym razem walczysz ramię w ramię z Magnusem. (Uważaj! Musisz chronić go za wszelką cenę – jeśli zginie, misja zakończy się niepowodzeniem!). Zaczynasz na północy, ale musisz jak najszybciej udać się na południe, bo Twój dowódca już rozpoczął ofensywę. Szybko znalazł się w opałach i teraz potrzebuje Twojej pomocy. Załaduj więc piechotę do transportera i w drogę! Pamiętaj, że musisz chronić Magnusa, więc zapomnij o jakiejkolwiek samodzielnej szarży na bazę (znajduje się ona na dole planszy). Magnus wykonuje wielki łuk od lewej do prawej strony mapy, a gdy tylko upora się z pętającym się mu pod nogami wrogiem, rusza na bazę. Pilnuj, by był przy nim przez cały czas wóz dowodzenia, który podnosi mu żywotność. W pierwszej kolejności, za pomocą broni specjalnej, zaatakuj elektrownię (power station). Jeśli ta zostanie zniszczona, automatyczne wieżyczki obronne przestaną działać. W wypadku gdy atak tego rodzaju jest niemożliwy, za pomocą broni specjalnej przełam opór obrońców przy „bramie", wjedź na teren bazy i załatw elektrownię „ręcznie", z małej odległości. Nie baw się w ochronę sprzymierzonych jednostek – liczy się tylko los Magnusa... i Twoich wojsk. Po zniszczeniu budynków bazy misja zostaje zakończona.

EARLY WARNING SYSTEM

Naszym zadaniem jest tu zniszczenie wrogiego systemu wczesnego ostrzegania, który mógłby narobić siłom OOTND sporo bigosu. Baza jest silnie broniona, ale na szczęście zdobyłeś dwa wrogie czołgi! Trzeba je tylko naprawić, odpowiednio przemalować i... rzucić do boju! Gdy tylko wylądujesz, należy zapakować piechotę do transportera i ruszyć szybko na północny wschód – na spotkanie wesołej drużynki mechaników. Gdy dotrzesz do kanionu, należy szybko wyładować piechotę i posłać ją na szczyty wzgórz. Tam zajmie się ona wrogimi piechurami, którzy próbują zastawić zasadzkę na Twoje przejeżdżające dołem jednostki pomocnicze. Resztę wojsk należy rozstawić na przewidywanej trasie przejazdu mechaników. A zmierzają oni do bazy na południu, gdzie mają naprawić zdobyczne czołgi. Na szczęście opór wroga jest znikomy, więc dalszy przejazd mechaników i naprawa czołgów przebiega bez zakłóceń. Gdy zadanie to zostanie wykonane, koncentrujesz siły i wyruszasz na północ. Po przebyciu mniej więcej połowy planszy ostro zakręcasz na zachód i zaraz potem na południe. Tu znajduje się wroga baza energetyczna, w której warto rozwalić trzy główne elektrownie. Pozbawiwszy wroga prądu ruszaj na północ, w stronę głównego celu. Misja zakończy się po zniszczeniu wieży kontrolnej (na pewno ją rozpoznasz....). Ale pamiętaj, że baza jest mocno broniona, dlatego nie ma co pchać się na siłę. Najlepszym sposobem jest ściągnięcie całego ognia obrońców (a przynajmniej znacznej jego części) na dwa zdobyczne czołgi, podczas gdy reszta wojska za pomocą broni specjalnych niszczy cel główny.

IMPORTANT CARGO

Tym razem mamy inną misję. Wróg pragnie przesłuchać pojmanych kapłanów, dlatego też szybko trzeba ich odbić, gdyż mogą zostać przetransportowani w inne miejsce. Trzeba raczej zrezygnować z piechoty, gdyż ta na wiele się nie przyda – tu liczy się szybkość i zdecydowane działanie. Zaczynasz przy dolnej krawędzi mapy, a wroga baza, w której znajduje się pojazd medyczny z uwięzionymi kapłanami, jest w jej lewym dolnym rogu. Należy metodyczne przebijać się do wnętrza bazy i niszczyć wszelki opór. To bardzo ważne, gdyż w chwili, gdy przejmiesz pojazd medyczny (znajduje się on w drugiej części bazy i oznaczony jest białym paskiem wytrzymałości), stanie się on częścią Twoich sił. Jak nietrudno się domyślić, posiada raczej kiepskie opancerzenie, a jego utrata zakończy misję w wiadomy sposób. Gdy zaczniesz się już powoli zbierać do domu, podążając do strefy odbioru, do akcji wkroczy poważny wróg, niejaki major Thomas. Spróbuje nieźle zamieszać Ci w szykach. Uważaj na pojazd medyczny, gdyż w bitewnym zamieszaniu możesz go łatwo stracić! Po dość krótkiej, lecz emocjonującej walce czeka niejakie rozczarowanie – we wraku pojazdu majora Thomasa nie ma żywej duszy. On sam musiał ujść pieszo. Skieruj wszystkie jednostki do strefy odbioru – misja jest zakończona.

HERETIC MANA

To typowa misja „wymiatająca" – nie mamy tu zwartej grupy wrogów, którzy by ochraniali główny punkt, lecz kilka pomniejszych celów, bronionych przez rozproszone, szwendające się po całej okolicy jednostki. Priorytetem jest koncentracja własnych sił – narażonych na niezbyt silny, lecz długotrwały ogień przeciwnika. Dzięki koncentracji ognia stosunkowo szybko można likwidować słabszych przeciwników (co w oczywisty sposób zmniejsza nasze straty własne). Jako pierwszy cel wybierz magazyn (depot) w lewym rogu mapy. Do położonego bliżej górnej krawędzi stanowiska ciężarówek można dotrzeć tylko przez otwierający się nieopodal wąwóz. Po zniszczeniu budynków magazynowych ruszamy na ciężarówki. Tu czeka trochę zabawy w berka. Przeciwnik nie czeka grzecznie w miejscu, lecz buszuje po okolicy. Z reguły trzeba go wyłapywać i wykańczać pojedynczo. Trzeba się jednak spieszyć, gdyż czasem podchodzi (z góry) do krawędzi wąwozu i skutecznie razi ogniem. Gdy już uporasz się z tym zadaniem, pora na następne cele, położone nieco na południe od Twego aktualnego miejsca akcji – kopalnie i składy paliw. W tym ostatnim przypadku nie trzeba niszczyć wszystkiego w zasięgu wzroku – wystarczy zlikwidować cysterny z paliwem, a zadanie zostanie zaliczone.

HAVE GUN, WILL TRAVEL

Kolejna misja typu „seek and destroy". Należy zniszczyć rozległą bazę przeciwnika, umiejscowioną w prawej górnej części mapy. Wyposaż się co najmniej w jedną jednostkę przeciwlotniczą, gdyż często–gęsto będziesz atakowany z powietrza. Bardzo pomocna okaże się też artyleria. Ponieważ baza jest dobrze broniona, konieczne będzie rozpoznanie niebezpieczeństwa (przede wszystkim stałych konstrukcji obronnych) za pomocą szybkiej jednostki zwiadowczej (lądowej lub latającej) i likwidacja niebezpieczeństwa z dalszej odległości, czyli właśnie za pomocą artylerii. Chroń tę jednostkę jak oka w głowie (najlepiej przydzielić jej bezpośrednią osłonę przeciwlotniczą), gdyż jeśli ją stracisz, wygranie tej misji będzie niemożliwe (prawie). Za pomocą artylerii niszcz też co ważniejsze budowle przeciwnika – dzięki temu bardziej mobilne jednostki mogą zająć się nieco pilniejszymi zadaniami. Gdy wreszcie uda Ci się zniszczyć najważniejsze obiekty (na obu poziomach bazy – wyższym i niższym), otrzymasz wiadomość od Magnusa. Chce się spotkać z Tobą w ciągu pięciu minut od przekazania tej wiadomości, w zaznaczonym miejscu (prawy górny róg na mapie). Musisz się tam udać sam, tzn. tylko pojazdem dowódczym. Spotkanie z Magnusem kończy misję.

FOUR BRIDGES TOO FAR

To dosyć nietypowa misja, polegająca na obronie czterech mostów przed nadciągającym wrogiem. I tu pojawia się klasyczny dylemat: podzielić swoje siły i bronić wszystkiego, czy też np. skupić się na obronie jednego lub dwóch obiektów? Hmm..., trudno powiedzieć, gdyż oba rozwiązania mają swoje wady i zalety. Pierwszy sposób sprawdza się wtedy, gdy przeciwnik atakuje wprawdzie słabymi siłami, ale za to kil-

ka celów jednocześnie. Wtedy można spokojnie odpierać jego ataki i uzupełniać straty. Ale jeśli wróg przypuści skoncentrowany atak na jeden punkt, obrona pęka jak zapałka. Drugi sposób daje większą siłę obrony, ale tylko w wybranych punktach – tu ryzykujesz, że w zamieszaniu wróg przedostanie się na Twoje tyły i... wiadomo, co dalej. Moim zdaniem najlepiej jest podzielić siły na dwie grupy, z których każda (składająca się z ciężkich jednostek wspieranych przez artylerię) i obsadza dwa mosty – wschodni i zachodni. To daje gwarancję, że jeśli jakiś oddział przedrze się przez kordon, to i tak zostanie skasowany przez drugą grupę. Nieco intensywniejsza walka toczyć się będzie przy prawym moście, dlatego więc warto podesłać tam wóz dowódczy i jednostkę lotniczą do patrolowania okolic mostu oraz ew. dobijania rannych wrogów. Druga jednostka lotnicza pełni tę samą rolę przy drugim moście. Gdy pokonasz wrogów, misja dobiega końca.

SOURCE OF POWER

Tym razem zadanie jest trochę bardziej skomplikowane i wymaga łażenia po całej planszy. Uważnie skonfiguruj oddziały, gdyż przez sporą część misji nie możesz wylądować drugim desantowcem i wprowadzić do walki całości sił. W pierwszej kolejności udaj się ku lewemu skrajowi mapy, w stronę wysuniętego posterunku wroga. Znajduje się tam kilka elektrowni – warto się nimi zaopiekować... Zniszczenie źródeł zasilania da Ci dosyć zauważalną przewagę, gdyż automatyczne urządzenia obronne w pozostałych bazach stracą sporo swojej mocy. Teraz musisz skierować się na prawy skraj mapy, w stronę bazy lotniczej. Jeśli jej struktury zostaną zniszczone, na lądowisku osiądzie Twój drugi desantowiec i będziesz dysponował wszystkimi siłami. Musisz być jednak uważny, gdyż liczy się dokładne zniszczenie wszystkich struktur przeciwnika. Gdy będziesz już miał wszystkie wojska, skoncentruj siły i uderz na główną bazę. Niszcz wszystko, co tylko się nawinie pod lufy, nie oszczędzaj nawet budynków medycznych (medical facility)! W trakcie całej misji bądź przygotowany na niespodziewane ataki licznych jednostek wroga, które są rozsiane po całym terenie. Nie stój zbyt długo w jednym miejscu, bo rakietowcy przeciwnika szybko Cię namierzą i poczęstują solidną porcją pocisków. Jak zwykle przyda się wsparcie przeciwlotnicze, jednak własne jednostki lotnicze (ze względu na silne przeciwdziałanie przeciwnika) powinny przybyć raczej w późniejszej fazie bitwy, w drugim rzucie, gdy większy opór przeciwnika koncentruje się już tylko wokół bazy głównej.

COVERT BEGINING

Kolejnym zadaniem jest zniszczenie wrogiej bazy i przejęcie sprzymierzonego agenta, konwojowanego przez wrogie wojska. W tej misji warto postawić na szybkie jednostki, dysponujące możliwością walki ze statkami powietrznymi przeciwnika – teraz liczy się szybkość. Od chwili zaatakowania dowolnej bazy przeciwnika (głównej w lewym kącie mapy lub pomocniczej w prawym dolnym rogu) masz tylko pięć minut na załatwienie swoich spraw. Pamiętaj, że przy tak małej ilości czasu szybkie statki latające są kluczem do sukcesu. Gdy tylko załatwisz pierwszą bazę, ruszaj do drugiej (na południowym wschodzie), by załatwić eskortę agenta. Najlepiej sprawią się tu bombowce. Mają one tę dodatkową zaletę, że nie blokują drogi eskorty. Po zablokowaniu eskorty podążający tuż za nią agent może dostać się pod sojuszniczy ogień i zginie, a to, oczywiście, oznacza niepowodzenie misji. Musisz więc delikatnie „zdjąć" eskortę, nie uszkadzając przy tym przeciwnika. Gdy zadanie to zostanie wykonane, przemieść wszystkie siły na północ, do wskazanego rejonu. Tu powinieneś zorganizować obronę. Wysokie krawędzie kanionu patroluj używając jednostek lotniczych. Jeśli znajdzie się tam wróg, będzie walił do Twoich stłoczonych w dole jednostek jak na strzelnicy! Po pierwszej fali natarcia zostaniesz ostrzeżony, że zbliża się kolejny atak, ale to fałszywy alarm.

WINTER WONDERLAND

Niszczyło się wrogie bazy, niszczyło... To teraz pora bronić własnej! Przeciwnik zgromadził potężne siły, ale na szczęście sprzyja Ci ukształtowanie terenu. Swobodne podejście ograniczają wąskie wąwozy, w których z łatwością można ustawić obronę. Niestety, wróg zajął okolicę i na początku misji może wylądować tylko jeden desantowiec. Rozdziel posiadane siły i obsadź dwa główne wąwozy. W obronie bardzo pomoże Ci odpowiednio ulokowana jednostka artylerii, która może wspierać najbardziej zagrożone odcinki. Po dłuższej chwili zaciekłej walki Magnus informuje Cię, że pozostałe lądowiska zostały już oczyszczone i możesz wyładować resztę wojsk. Obsadź nimi pozostałe wąwozy, wzmacniając nadwątlone siły obrońców. Pamiętaj, by pozostawić jakąś jednostkę w centrum bazy (dzięki temu może w miarę szybko dotrzeć do jej każdego kąta) – posłuży Ci ona do skasowania wroga, który zdołał przedrzeć się przez pas obrony, zanim zdoła poczynić jakieś poważniejsze szkody. Nie zapomnij też o wykorzystywaniu

JEDNOSTKI CRAYVEN CORPORATION

Nazwa	Siła ognia	Wytrzymałość	Zasięg wykrywania	Percepcja	Opancerzenie	Prędkość	Ukrywanie się	Poziom techniczny
Wóz dowodzenia (APC)	średnia	bardzo wysoka	średni	niska	średnie	średnia	–	–
Rifle Infantry	bardzo niska	niska	średni	niska	bardzo słabe	bardzo niska	średnie	1
Special Forces	średnia	niska	ekstremalny	ekstremalna	–	bardzo niska	ekstremalne	2
Scout Terradyne	niska	średnia	wysoki	wysoka	słabe	dobra	dobre	1
Light Terradyna	średnia	średnia	średni	niska	średnie	dobra	dobre	1
Main Battle Terradyne	świetna	dobra	średni	–	dobre	średnie	–	2
Annihilator Terradyne	dobra	świetna	średni	–	świetne	niska	–	3
Rocket Terradyne	dobra	średnia	średni	–	średnie	średnia	–	1
Anti–Air Terradyne	świetna	średnia	bardzo dobry	średnia	średnie	dobra	–	2
Artillery Terradyne	wyjątkowa	świetna	niski	–	średnie	niska	–	4
Light Scout Aerodyne	niska	średnia	ekstremalny	dobra	słabe	ekstremalna	dobre	1
Attack Aerodyne	dobra	średnia	średni	–	słabe	świetna	–	5
Fighter Aerodyne	świetna	średnia	średni	niska	średnie	świetna	słabe	5
Bomber Aerodyne	ekstremalna	dobra	średni	–	słabe	dobra	–	5

JEDNOSTKI ORDER OF THE NEW DAWN

Nazwa	Siła ognia	Wytrzymałość	Zasięg wykrywania	Percepcja	Opancerzenie	Prędkość	Ukrywanie się	Poziom techniczny
Wóz dowodzenia (APC)	średnia	bardzo wysoka	średni	niska	średnie	dobra	słabe	–
Shock Infantry	bardzo niska	niska	średni	niska	bardzo słabe	bardzo niska	średnie	1
AT Infantry	świetna	bardzo niska	średni	niska	–	bardzo niska	średnie	2
Scout Hoverdyne	niska	średnia	dobry	dobra	słabe	świetna	dobre	1
Light Hoverdyne	średnia	średnia	średni	niska	średnie	dobra	słabe	1
Main Battle Hoverdyne	świetna	średnie	średnie	–	dobre	dobra	–	2
Heavy Hoverdyne	dobra	świetne	średni	–	świetne	średnia	–	3
Beam Platform	wyjątkowa	średnie	dobry	–	średnie	dobra	–	1
Anti–Air Hoverdyne	dobra	średnie	dobry	–	średnie	dobra	–	2
Artillery Hoverdyne	wyjątkowa	świetne	niski	–	średnie	średnia	–	4
Drone Carrier	średnia	świetne	dobry	wyjątkowa	średnie	średnia	–	3
Recon Aerodyne	niska	średnie	świetny	dobra	słabe	wyjątkowa	dobre	1
Atrack Aerodyne	dobra	średnie	średni	–	średnie	świetna	–	5
Fighter Aerodyne	świetna	średnie	średnie	niska	średnie	świetna	słabe	5

bombowców – to swego rodzaju „pogotowie bojowe", które szybko dotrze w zagrożony rejon i pomoże załatać dziury w obronie. Choć główny atak przyjdzie z południa, przeciwnik może pokusić się o przeprowadzenie dodatkowego uderzenia z innej strony (np. od wschodu). Bądź na to przygotowany i tak ustaw siły, by w razie potrzeby można było przerzucić „bezrobotne" chwilowo wojsko (choć w tej misji raczej nie będziesz narzekał na nudę) na zagrożony odcinek obrony.

DESPERATION ATTACK

Pora zaatakować coś naprawdę poważnego. Lądujesz w południowej części mapy, ale tylko jednym desantowcem. Twoim zadaniem jest wsparcie sojusznika, który pokonuje most. To stosunkowo łatwe zadanie, więc już po chwili posuwacie się razem naprzód, by zaatakować wysunięty posterunek wroga w lewym górnym rogu mapy, broniący mostu, który prowadzi do głównej, rozległej bazy. Uporawszy się z tym zadaniem, otrzymujesz kolejne zadanie – zlikwidowanie takiego samego posterunku, ale położonego po przeciwnej stronie mapy, w jej prawym górnym rogu. Tym razem można jednak wykorzystać główne siły, gdyż mogą wylądować kolejne desantowce. Dalej sprawa jest już stosunkowo prosta – wewnątrz bazy jest kilka pomniejszych celów do zniszczenia, bronionych przez stosunkowo silne oddziały wroga. Poszczególne cele likwidujesz pojedynczo, przy wsparciu bombowców. Na tej planszy nie ma co bawić się w lekkie jednostki zwiadowcze, bo nie ma czego szukać. Wszystko jest wiadome, liczy się tylko grubość pancerza i siła ognia. Teoretycznie jednostki sojusznicze mają Ci sporo pomoc, ale w praktyce nie wygląda to tak wesoło – „żółci" są raczej nieruchawi (za nic nie mogłem ich odciągnąć od mostu po lewej!) i praktycznie wszystkie zadania (a przynajmniej znaczną ich część) trzeba wykonać samemu. Pamiętaj, by likwidując cele, dokładnie niszczyć wszystkie najważniejsze budynki – w większość wypadków tylko wtedy zadanie jest zaliczane. Misja kończy się po zniszczeniu ostatniego celu cząstkowego.

THE LAST DANCE

No i przyszedł wreszcie czas na ostatni taniec... To ostateczny atak na bazę wroga, a w zasadzie na Xenofact. Aby dopełnić dzieła zniszczenia, musisz zabezpieczyć drogę dla pojazdu dowódczego, zaopatrzonego w specjalny ładunek TDX, który – jako jedyna broń – zdolny jest

rozwalić wrogą instalację. W pierwszej kolejności należy pamiętać o tym, by w spokoju przygotować się do decydującej bitwy. Ponieważ wysadzasz swoje siły w dolnej części mapy, posuwaj się powoli, likwidując każde napotkane zagrożenie. W drodze do celu napotkasz kilka wrogich instalacji, między którymi mogą kryć się wrogie oddziały. Bądź cierpliwy – zlikwiduj każde możliwe zagrożenie, szczególnie ze strony jednostek powietrznych. W okolicach Xenofactu natkniesz się na walczącego w powietrzu Aegeri. Zlikwiduj go. Gdy zbliżysz się pojazdem dowódczym do głównego filara Xenofactu, ładunek zostanie podłożony, lecz uzbrojenie go potrwa dłuższą chwilę – to nie koniec atrakcji! Masz dwie minuty, by rozstawić wojska przed nadciągającą odsieczą wroga. Zabezpiecz starannie teren, pilnując, by żaden wróg nie dostał się w pobliże filara. Gdy w końcu uda Ci się odeprzeć atak, misja – a zarazem kampania – jest zakończona. Zwyciężyłeś!

Slash'n'laugh

Sierra

www.groundcontrolhg.com

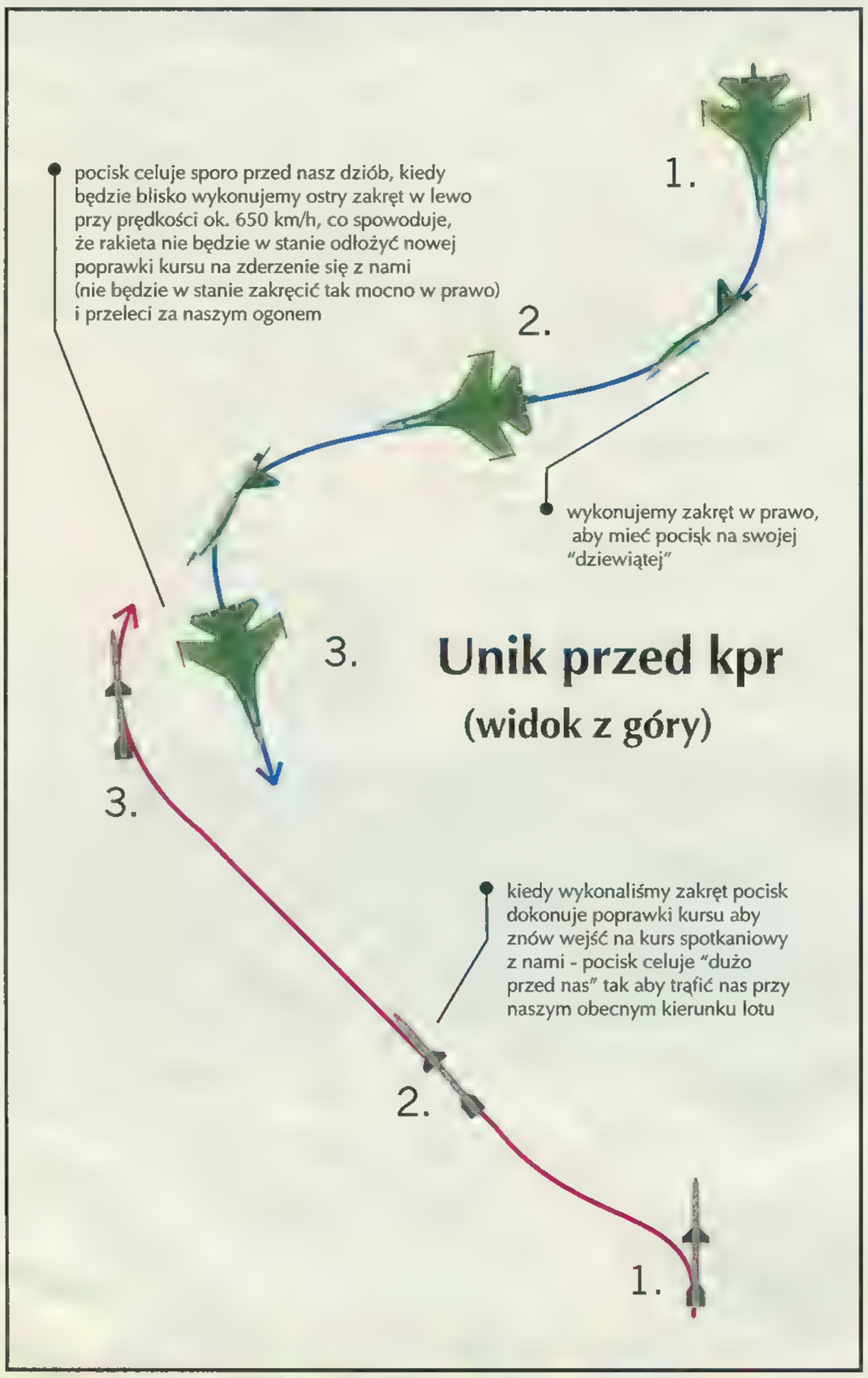
DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Tak więc dotarliśmy do ostatniej części naszego imadła. Ostatnio pisałem o manewrowej walce powietrznej z użyciem działka. Dzisiaj postaram się omówić, przynajmniej pokrótce, pozostałe aspekty walki na Su–27.

ZASIĘG RAKIET

Na pierwszy ogień idą rakiety powietrze–powietrze, a dokładniej odległość, z jakiej można je odpalać. Na przykład maksymalny zasięg R–73 ARCHER wynosi 30 km. Oznacza to ni mniej ni więcej to, że po odpaleniu będzie ona mogła pokonać te 30 km. Wyobraź sobie, że lecisz z taką szybkością za uciekającym przed Tobą przeciwnikiem. Sprawdzasz odległość i radośnie odpalasz rakietę. Teoretycznie wszystko jest w porządku. Niestety, zanim rakieta pokona te 30 km, przeciwnik będzie znajdował się już dużo dalej. Jak widać, w takiej sytuacji skuteczny zasięg rakiety zmniejszył się. Kolejnym czynnikiem ograniczającym skuteczny zasięg pocisku jest konieczność manewrowania. Jak pewnie wiesz, odległość, jaką przeleci rakieta, zależna jest od długości pracy jej silnika. Jeśli w drodze do celu pocisk będzie musiał zmieniać kierunek lotu, spowoduje to, że w linii prostej pokona mniejszą odległość. Głowica rakiety zawsze obiera kurs przechwytujący, to znaczy kieruje się przed cel. Jeśli będzie on często zmieniał kierunek lotu, to rakieta zostanie zmuszona do wykonywania dużej ilości manewrów korygujących, a te spowodują utratę prędkości i zmniejszą jej skuteczny zasięg. Jak z powyższego widać, do maksymalnego zasięgu należy podchodzić z dużą ostrożnością. Teraz podsumuję czynniki mające wpływ na zasięg skuteczny. Jeśli cel manewruje, oddala się od Ciebie lub znajduje się na wyższym pułapie, zasięg praktyczny ulega zmniejszeniu. Teoretyczny zasięg maksymalny można osiągnąć podczas strzelania z dużej wysokości do celu lecącego poniżej i w Twoim kierunku.



TYPY RAKIET

Rakiety możemy podzielić na te klasy „odpal i zapomnij" oraz na takie, które potrzebują naszej pomocy, aby znaleźć właściwą drogę. Najpierw zajmiemy się tymi pierwszymi. Podczas korzystania z takiej broni należy wskazać jej cel, odpalić i zająć się innymi sprawami. Po oddzieleniu się od samolotu rakieta będzie śledziła cel samodzielnie. Można to osiągnąć na dwa sposoby. Pierwszym jest aktywne naprowadzanie radarowe. Głowica rakiety składa się z niewielkiego radaru, który pozwala jej śledzić cel. Teraz pewnie zapytacie, w jaki sposób takie małe ustrojstwo może śledzić cele z takiej samej odległości co radar pokładowy. Otóż nie może. W momencie odpalenia rakiety jej głowica otrzymuje informacje na temat położenia, prędkości i kierunku celu. W początkowej fazie lotu przemieszcza się w kierunku przewidywanej pozycji obiektu, w który ma trafić, kierowana za pomocą wewnętrznego systemu nawigacji bezwładnościowej. Po osiągnięciu założonego punktu włącza swój radar i stara się odnaleźć obiekt. Kiedy to zrobi, zaczyna się na niego naprowadzać. Najnowsze rakiety tego typu już podczas lotu mogą otrzymywać drogą radiową informacje na temat zmian położenia celu, co ułatwia jego późniejsze odnalezienie i zwiększa szansę trafienia. Do tej klasy należą między innymi amerykańskie pociski Phoenix i AMRAAM oraz rosyjskie R–77.

Druga grupa rakiet klasy „odpal i zapomnij" to pociski naprowadzane na podczerwień. Głowica rejestruje silne źródła ciepła, np. rozgrzane krawędzie natarcia lub jeszcze gorętsze dysze silników. Po odpaleniu rakiety jest w pełni autonomiczna. Selektywność najnowszych głowic jest naprawdę duża i nie da się ich oszukać, lecąc prosto w słońce lub „znikając" na przykład na tle gorącej dżungli, jak miało to miejsce w Wietnamie. Teraz przykłady: dla Amerykanów sztandarowym typem takiej broni jest AIM–9 w różnych jej wersjach, a dla Rosjan R–60 i R–73.

Ostatnią kategorią są rakiety naprowadzane półaktywnie. Wyposażone są w pasywne głowice radarowe – naprowadza się ona na odbijające się od celu promieniowanie radaru nosiciela. Aby rakieta mogła osiągnąć cel, musi on być przez cały czas oświetlany wiązką radarową. O niedogodnościach związanych z taką metodą naprowadzania chyba nie muszę nikogo przekonywać. Do momentu trafienia należy cały czas utrzymywać stały kurs. Każdy unik, wyprowadzający cel ze stożka radaru, oznacza stratę rakiety. Przykłady takich pocisków to amerykańska AIM–7 i rosyjskie R–27RE lub R–33A.

AWACS

Su–27 oddaje nam do dyspozycji bardzo cwaną metodę współpracy z AWACS–em (Airborne Warning And Control System – system powietrznego ostrzegania i kontroli). Dzięki niej możemy nie tylko otrzymywać dane o pozycji i kursie wszystkich wykrytych przez AWACS celach, ale też naprowadzać rakiety za jego pośrednictwem. Jak to wygląda w praktyce? Po aktywowaniu trybu walki poza zasięgiem widoczności (BVR – Beyond Visual Range) na MFD pojawią się zaznaczone bladą zielenią cele, wykryte przez krążącego nad półwyspem A–50 (nie włączaj własnego radaru!). Teraz przychodzi kolej na bardzo przyjemną czynność – wyznaczanie celu. Bierzemy go między klamerki i wciskamy TAB. W normalnej sytuacji wywołałoby to zmianę trybu pracy radaru, jednak w obecnej spowoduje wysłanie do AWACS–a polecenia śledzenia tego celu. Będzie on zbierał dane na temat wskazanego samolotu, a następnie przesyłał je do Ciebie. Jeśli chcesz odpalić rakietę, możesz to bez problemu zrobić na podstawie otrzymywanych informacji. Dotyczy to również rakiet z naprowadzaniem półaktywnym. Niestety, podczas walki manewrowej korzystanie z opisywanej możliwości jest bez sensu, gdyż te rakiety cechują się zbyt małą dokładnością, a to ze względu na niewielką częstotliwość przesyłania pakietów z danymi na temat celu, szybko zmieniającego położenie.

Jakie korzyści płyną z stosowania powyższej metody? Po pierwsze, nie informujemy przeciwnika o własnej lokalizacji, a po drugie mamy pełniejszy ogląd sytuacji na polu walki. Morał z tego taki, że jeśli

w pobliżu kręci się jakiś sojuszniczy AWACS, należy skorzystać z jego usług.

JAK PRZEŻYĆ

Jeśli pograłeś już trochę w Su–27, to wiesz, że bardzo trudno jest wymanewrować wystrzelone w Twoim kierunku rakiety. Dlatego najlepszą metodą ich unikania jest zapobieganie odpaleniu. Można to osiągnąć na kilka sposobów. Pierwszym i w stu procentach skutecznym sposobem jest wykrycie i zniszczenie przeciwnika, zanim ten zorientuje się, że coś jest nie tak. Udaje się to głównie podczas walki z przeciwnikiem dysponującym przestarzałym sprzętem. (Tak jak miało to miejsce w Zatoce Perskiej, kiedy to Migi–21 najczęściej nigdy nie dowiadywały się, co je trafiało). Mechanizm jest bardzo prosty – masz większy zasięg radaru i lepsze rakiety, więc jeśli nic nie skopiesz, to wygrałeś.

Drugim sposobem unikania rakiet jest ograniczenie emisji radarowych. Metody są dwie. Pierwsza z nich przewiduje skorzystanie z usług AWACS–a, co zostało opisane powyżej. Jeśli nie ma takowego w pobliżu, trzeba radzić sobie inaczej. Przede wszystkim unikaj włączania radaru bez potrzeby. Radar jest bronią obosieczną – z jednej strony pozwala wykryć przeciwnika, ale z drugiej daje wszystkim w okolicy znać, że nadlatujesz. Co gorsze, radar wykrywający cele w odległości np. 100 km jest „słyszalny" z odległości co najmniej 200 km. Wytłumaczenie tego faktu jest bardzo proste. Aby zarejestrować cel oddalony o 100 km, radar pokładowy musi odebrać odbity od niego sygnał. W wyniku prostego dodawania dochodzimy do wniosku, że sygnał ten przebył drogę równą w przybliżeniu 200 km (100 + 100 = 200). Skoro radar pokładowy jest w stanie odebrać taki sygnał, to tym bardziej zrobi to pasywny system ostrzegający, który jest zamontowany na samolocie przeciwnika. Co prawda nie otrzyma on na tej podstawie dokładnej informacji na temat Twojego położenia, ale będzie wiedział, że nadlatujesz i z którego kierunku ma Cię oczekiwać. Staraj się latać z wyłączonym radarem tak długo, jak to tylko możliwe. Włączaj go tylko na kilka sekund, tak aby mniej więcej zorientować się w sytuacji. Staraj się wykorzystać pasywne czujniki podczerwieni (bardzo skuteczne i przydatne podczas walki na mały dystans). Radar włącz na stałe dopiero wtedy, gdy przeciwnik znajdzie się na granicy zasięgu rakiet. Jeśli przenosisz uzbrojenie klasy „odpal i zapomnij", a przeciwnik może mieć się czym odgryźć, natychmiast po odpaleniu wyłącz radar i zabieraj się stamtąd. Gorzej, jeśli masz rakiety naprowadzane półaktywnie. Wtedy możesz jedynie wznieść okrzyk: „Za rodinu!" i modlić się do Najwyższego, żeby przeciwnik nie miał rakiet klasy „odpal i zapomnij" albo nie zdążył ich odpalić.

Ostatnia metoda to zabawa w chowanego. Jeśli walka toczy się na małej wysokość i w górzystym terenie, to podczas podchodzenia do celu, oprócz zminimalizowania emisji, staraj się wykorzystać ukształtowanie terenu. Każda dolina jest doskonałym miejscem do ukrycia się. Jeśli trochę pokombinujesz, zajdziesz nieprzygotowanego przeciwnika od strony, z której najmniej się tego spodziewa.

UWAGA! LECĄ!

Niestety, na wojnie bywa różnie i nie zawsze uda się uniknąć odpalenia rakiet w Twoim kierunku. W pierwszej kolejności postaraj się ustalić położenie rakiety, to znaczy: skąd nadlatuje i w jakiej znajduje się odległości. Jeśli chodzi o kierunek, pomocny będzie odbiornik RWR – znajdujący się w prawej dolnej części kokpitu. Wygląda on jak widziany od góry i otoczony lampkami Mig–21. Lampki pozwalają w przybliżeniu określić kierunek, z którego nadleci rakieta. Migają lampki od strony prawego skrzydła, to znaczy, że rakieta nadleci z godziny trzeciej. W przypadku odległości nie jest to już takie proste. Oprócz oczywistych sytuacji, kiedy to rakiety pochodzą od przeciwnika, z którym walczysz, musisz zdać się na zdrowy rozsądek. Jeśli możesz, spróbuj ustalić, jaką głowicę ma lecąca w Twoim kierunku rakieta. Możesz to wywnioskować na podstawie odległości, z której nadlatuje (jeśli leci z bardzo bliska, to z dużym prawdopodobieństwem możesz założyć, że jest naprowadzana na podczerwień), oraz samolotu, który ją odpalił. Jeśli pochodzi ona z Miga–23, to możesz być pewien, że jest naprowadzana półaktywnie lub na podczerwień. Powód? „Dwudziestkatrójka" nie przenosi rakiet z aktywnymi głowicami. Jeśli masz pewność, że w Twoim kierunku leci rakieta naprowadzana półaktywnie, odpal w kierunku atakującego własne rakiety. Prawdopodobnie zacznie wykonywać uniki i przestanie oświetlać Cię swoim radarem. Rakieta pozostawiona sama sobie nie jest groźna. Jeśli nadlatuje sprzęt innego typu lub też nie masz czym się odgryźć, musisz spróbować wymanewrować ją. Jeśli rakieta została odpalona z maksymalnego zasięgu, istnieje szansa, że uda Ci się przed nią uciec. Odwróć się tyłem do zagrożenia i zwiewaj, ile mocy w dopalaczach. Jeśli znajdujesz się w skutecznym zasięgu rakiety, ustaw się tak, aby nadlatywała z godziny trzeciej lub dziewiątej. Staraj się nabrać jak największej prędkości. Aby zmusić rakietę do wykonywania manewrów, leć tzw. delfinkiem, czyli cyklicznie oddawaj i ściągaj drążek (nie za mocno, tak aby nie stracić prędkości). Jak pisałem wcześniej, rakieta leci kursem na przechwycenie, a takie manewry z Twojej strony zmuszą ją do częstych korekt trajektorii. Kiedy uda Ci się ją wypatrzyć, zacznij wyrzucać chaff i flary oraz ostro zakręcać w jej kierunku. Jeśli miałeś dużo szczęścia, powinieneś uciec. Niestety, najczęściej nie uda się wypatrzyć nadlatującej rakiety, więc moment rozpoczęcia ostrego zakrętu w jej kierunku trzeba dobrać na wyczucie. Oczywiście może się zdarzyć, że rakieta odpalona została z odległości wykluczającej wykonanie wszystkich powyższych czynności. W takiej sytuacji pozostaje Ci tylko rozrzucanie wabików i robienie najdzikszych manewrów, jakie tylko przyjdą Ci do głowy. Pamiętaj o prędkości – jest ona Twoim największym sprzymierzeńcem.

SU-27 FLANKER 2.0

SAM „SAM"

Drugim czynnikiem, który może zmusić Cię do opuszczenia nieboskłonu, jest tak zwana obrona przeciwlotnicza. Składa się na nią broń lufowa różnego kalibru (z angielska AAA, czyli Anti–Aircraft–Artillery) oraz stanowiska rakiet ziemia–powietrze (z angielska SAM, czyli Surface to Air Missile). Najpierw zajmiemy się rakietami.

Jeśli zostaną odpalone, to należy wrócić do powyższego rozdziału i postarać się przed nimi zwiać. Do opisanych powyżej metod można dodać jeszcze chowanie się za górką. Większość systemów SAM, aby zwiększyć prawdopodobieństwo trafienia, po odpaleniu rakiety nadal musi wykrywać cel. Jeśli radar straci namiar, to rakieta poleci Panu Bogu w okno.

Teraz będzie na temat znikania z ekranu radaru. Zasada numer jeden: lataj nisko. Niezależnie od jakości radaru oraz stopnia wyszkolenia jego załogi wykrycie celu zasłoniętego przez krzywiznę Ziemi jest niewykonalne. Jak pewnie pamiętasz z lekcji fizyki, promieniowanie radarowe biegnie po linii prostej. Jeśli dodamy do tego krzywiznę Ziemi, wyjdzie na to, że cel lecący na wysokości w granicach 100 m będzie niewidzialny dla radarów naziemnych. Kolejna zasada, o której należy pamiętać, brzmi: wzgórza są nieprzenikliwe dla promieniowania radarowego, dlatego warto się za nimi chować. Jeśli dobrze opracujesz trasę lotu, istnieje szansa, że pozostaniesz nie wykryty. Zdarzają się sytuacje, gdy trzeba zlikwidować takie stanowisko. Do tego celu najlepiej nadają się takie rakiety, jak KH–31p. Posiada ona pasywną głowicę radarową, kierującą pocisk na źródło promieniowania radarowego. Przed startem dokładnie przyjrzyj się lokalizacji celu. Sprawdź, czy w pobliżu nie ma jakiejś przeszkody terenowej, która mogłaby uniemożliwić wykrycie Twojej skromnej osoby. Jeśli takowa istnieje, zaznacz ją jako punkt nawigacyjny. Cała filozofia niszczenia SAM–ów sprowadza się do skrytego podejścia do celu i wyskoczenia zza zasłony. Teraz tylko wystarczy wskazać rakiecie cel, odpalić i szybko zniknąć z pola widzenia. Jeśli miałeś szczęście, to w Twoim kierunku nie leci żaden pocisk, a gdyby nawet, to jeśli dobrze się schowałeś, rakieta powinna stracić namiar.

Dzięki Bogu artyleria lufowa jest mniej groźna. Ma niewielki zasięg, więc omijanie jej nie powinno sprawić problemów. Jeśli jednak przypadkowo znalazłeś się w jej zasięgu, szybko nabierz wysokości albo schowaj się za jakąś przeszkodą terenową. Raczej nie licz na gwałtowne uniki, bo sprzężone z radarem działka szybko sprowadzą Cię na ziemię.

NA ZAKOŃCZENIE

Niestety, nie zmieściły się porady odnośnie polowania na cele naziemne. Na pocieszenie powiem tylko tyle, że zanim dobrze opanujesz walkę powietrze–powietrze, na rynku pokaże się SU–39. Symulator ten będzie oparty na tym samym enginie co SU–27. Wniosek z tego taki, że jak tylko dostanę go w swoje ręce, wysmażę imadło o atakowaniu bardziej przyziemnych obiektów, a na razie miłego wywalczania przewagi powietrznej!

TopGun

SSI
www.flanker2.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

THIEF: THE METAL AGE

Oto i nadszedł czas na zakończenie łupienia i plądrowania wszystkiego, co tylko się nawinie. Dziś zajmiemy się ostatnimi dwiema misjami. Chrzest bojowy, jaki zyskałeś, wykonując ostatnie trzynaście zadań, powinien pomóc Ci w trudnych chwilach. A tych będzie teraz co najmniej kilka. Odbiegając na chwilę od tematu, powiedzmy tylko, że w wyniku działalności chochlika drukarskiego (albo jakiegoś innego niefortunnego przypadku), w ostatnim numerze zaginęła gdzieś nazwa misji numer 13. Wszem i wobec podaję zatem, że rzeczone zadanie nazywa się CASING THE JOINT. I to tyle, gdyż teraz zapraszam wszystkich na salony.

MISJA 14: MASKS

Tutaj przede wszystkim potrzebne Ci będą strzały winne. Przygotuj się na sporą mękę. Jeżeli masz dużo kasy, zaopatrz się także w strzały hałasujące oraz mchowe.

W pierwszej kolejności zajmij się łupami. Musisz zdobyć ich całkiem sporo, ale pociesz się tym, że w tej okolicy już przecież byłeś. Skarby znajdziesz głównie w sypialniach. Do większości z nich dostaniesz się zaś w bardzo łatwy sposób – za pomocą tajnych przejść. Jeżeli grałeś uczciwie, to powinieneś dać sobie radę bez szczegółowych wytycznych. Wystarczy wiedzieć, że tajnych przejść jest dużo i dość łatwo je znaleźć. Kradnij wszystko, co wpadnie Ci w łapki, aż zdobędziesz wszystkiego tyle, ile Ci potrzeba. Jeżeli będziesz miał problemy ze znalezieniem rzeczonych przejść, to stracisz trochę czasu później. Ta misja ma to do siebie, że im dalej, tym trudniej. Lepiej więc pobyć trochę dłużej tutaj, przetrząsając sypialnie, gdyż zostawiając to na później, tylko utrudnisz sobie zadanie. Popuść wodze fantazji i daj z siebie wszystko.

Dobra, załóżmy, że to zadanie masz już za sobą. Teraz ruszaj więc do zegara – pamiętasz go zapewne z jakże niedalekiej przeszłości. Majstruj przy nim tak długo, aż otworzy się tajne przejście. Wtedy ruszaj na trzecie piętro. Nie byłoby głupim pomysłem zapisać teraz stan gry, gdyż po Twoim nowym rejonie kręci się dużo robotów, a z nimi nie ma żartów (chociaż to pewnie już odkryłeś...). Jeżeli otrzymałeś rozum w spadku, zapewne wiesz już, po co zainwestowałeś tyle w strzały winne. Dzięki nim oraz niektórym partiom sufitu (no, zastanów się – jakim partiom sufitu?...) będziesz miał łatwy dostęp do większej części tego piętra. Powinieneś kierować się w stronę galerii, w których znajdziesz spoczywające na eksponowanych miejscach maski. Uważaj jednak, gdyż podłoga wokół tychże to jedna wielka pułapka. Od czego jednak jest sufit. Dobry złodziej nawet wisząc w powietrzu potrafi ukraść to, na czym mu zależy. Ty zrób tak samo i zabierz wszystkie możliwe maski.

Korzystając z winnych strzał (swoją drogą, to fajny nabytek, prawda?) dostań się na foyer trzeciego piętra. Teraz poczekaj, aż strażnik sobie pójdzie, opuść się na ziemię i ogłusz drania. Dzięki temu, nie będąc przez nikogo niepokojony, będziesz mógł zwiedzić gabinety w zachodniej części budynku. Nie muszę chyba dodawać, żebyś kradł wszystko, co jest tylko tego warte. Gdy już załatwisz swoje sprawy na zachodzie, wracaj do foyer i właź na górę. Splądruj teraz pomieszczenia na północnym krańcu budowli. Potem odwiedź salę w północno–zachodnim krańcu posiadłości. Znajdziesz tam cel swojej karkołomnej wycieczki. Załatw, co do załatwienia jest, i pryskaj na zewnątrz drogą, którą przybyłeś. Uwagę stacjonujących przy głównych drzwiach strażników odwrócisz, używając strzał hałasujących. Przygotuj się na finałową rozgrywkę.

MISJA 15: SABOTAGE AND SOULFORGE

To zdecydowanie najtrudniejsze i najdłuższe zadanie w całej grze. Dlatego też porady będą tu najbardziej suche. Przydadzą się strzały mchowe. Nie od rzeczy będą też miny. Jest jedna sprawa, o której powinieneś pamiętać: przy większości maszyn znajdują się instrukcje obsługi. Czytaj też wszystkie papiery, jakie wpadną Ci w ręce.

Kieruj się na wschód – do Pokoju Planów (Plans Room), gdzie znajdziesz zwoje oraz klucz. Przeczytaj wszystkie papiery, kluczem zaś otwórz szafki i zabierz z nich kolejne zwoje. Z magazynów nieopodal porwij wszystko, co może być przydatne. Szczególnie użyteczne okażą się miny (za ich pomocą pozbędziesz się robotów). Teraz odwiedź Factory Bay E. Najprościej dostać się tam za pomocą drabiny, umiejscowionej nieco na północny zachód od Fluid–Vapor Interchange (doprawdy, nie wiem, jak to przetłumaczyć). Stąd masz już niedaleko do Factory Bay D. Idź po prostu na zachód, po drodze pozbywając się robotów za pomocą min. W sekcji D znajdziesz dwie maszyny, jednakże aby je uruchomić, będziesz musiał dostać się na platformę, na której znajduje się panel sterowania. Wespnij się na konstrukcję nieopodal windy i strzel w przycisk. To powinno spowodować, że winda zjedzie na dół, a Ty będziesz mógł dostać się na górę. Wystarczy, że wejdziesz do windy i wystrzelisz strzałę winną w znajdującą się bezpośrednio nad Tobą kratę.

Z boską pomocą instrukcji oraz maszyn stwórz rzecz ochrzczoną przez autorów gry jako Guiding Beacon. Przydatne okażą się także papiery z Pokoju Planów (Plans Room), gdyż dowiesz się dzięki nim, jak produkować miny – co też niezwłocznie uczyń. Gdy już będziesz miał to wszystko za sobą, ruszaj na północ. Złap windę i jedź na górę. Mniej więcej w połowie drogi będziesz mijał skalną półkę, na którą musisz wskoczyć. Odnajdź teraz Pokój Sygnalizacyjny (Signal Room). Tu niezbędny okaże się ów nieszczęsny Guiding Beacon. Czeka Cię sporo kręcenia się po północnej części mapy. Tam bowiem znajdują się wieże sygnalizacyjne, w których musisz zmieniać ustawienia przełączników. Wszystkich wież jest osiem, zaś to, ile z nich MUSISZ odwiedzić, zależy od poziomu trudności, na jakim grasz. O ile dobrze pamiętam, na zwykłym musisz załatwić pięć wież. Jedna z nich znajduje się bardzo blisko Pokoju Sygnalizacyjnego. Tę, zgodnie z logicznym ciągiem rozumowania, radziłbym Ci zostawić na koniec – z racji tego, iż położona jest ona najbliżej wyjścia z tego poziomu. Warto wiedzieć, że nie wszystkie wieże zostały oznaczone na mapie. O tej z okolic Pokoju Sygnalizacyjnego już wiesz, resztę zaginionych znajdziesz w piwnicach. Co mogę Ci doradzić, aby ułatwić dotarcie do wieżyczek? Módl się, zapisuj często stan gry, jeżeli zaś masz bonusy w postaci napojów przyspieszających lub tych, które powodują, że stajesz się niewidzialny, korzystaj z nich. Pamiętaj też o tym, że roboty można rozwalać. W końcu te czternaście misji nie poszło chyba na marne.

Załatwiając ostatnią wieżę, przygotuj się na szybki odwrót. Musisz wylecieć drzwiami tuż obok miejsca, w którym zacząłeś tę misję. Jak śpiewał Kazimierz Staszewski: „Wiek XX na finiszu przeprowadza wielkie nędze – prędzej, prędzej, prędzej...". Nic tak nie oddaj klimatu Twojej ostatniej ucieczki, możesz mi wierzyć. Jak Ci się uda, to zwyciężyłeś. Udało się? Gratuluję. Ukończyłeś grę.

ZŁODZIEJ UMARŁ...

Na zakończenie tekstu muszę podać smutną wiadomość. Grupa autorska, odpowiedzialna za THIEFA 2, czyli Looking Glass Studios, w sierpniu przestała istnieć. Informację tę podaję z żalem tym większym, że chłopaki z LGS tworzyli gry z prawdziwą pasją – to oni wymyślili SYSTEM SHOCK, opracowali pierwsze części ULTIMA UNDERWORLD, stworzyli TERRA NOVA i FLIGHT UNLIMITED, powili także „Złodzieja". Pozostający jak dotąd w fazie planów THIEF 3 został anulowany i skreślony z listy zapowiadanych tytułów, wydawanych przez Eidos Interactive. Niestety, po raz kolejny okazuje się, że świat biznesu nie zna litości i to, co się nie opłaca, nie ma racji bytu. Zniknięcie z tego świata ekipy śp. Looking Glass uczcijmy minutą ciszy. Et lux perpetua luceat eis...

Anzelmo von Dirt

Looking Glass Studios/Eidos Int.
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

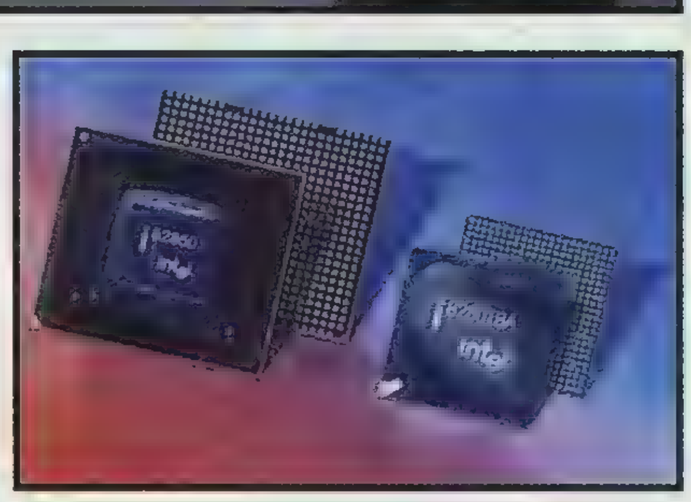
OCENA: 9/10

News

Ze względu na problemy z pracą w wysokich temperaturach pod koniec sierpnia został wycofany procesor Pentium III 1,13 GHz. Sprzedane egzemplarze mają być bezpłatnie wymienione. W tej sytuacji Athlon 1,1 GHz firmy AMD (na rynku od 28 sierpnia, cena 850 USD) stał się najszybszym procesorem na rynku PC.

Firma ESS Technology zapowiedziała produkcję modemów w nowym standardzie V.92. Ten protokół oferuje wzrost transferu (56 kbps), prędkości przesyłania danych do użytkownika, skrócenie czasu negocjacji połączenia oraz możliwość zawieszenia i późniejszego wznowienia połączenia. Zanim jednak standard się upowszechni, firmy dostarczające usługi Dial–Up będą musiały zmodernizować swoją infrastrukturę, np. wymienić niektóre modemy.

Ze strony AMD słychać o trzech nowych procesorach. W sprzedaży pojawią się one pomiędzy 15 XI 2000 a 15 II 2001. Pierwszą z tych konstrukcji jest Mustang, który bazować ma na rozbudowanym rdzeniu Athlona (Thunderbird), mieć usprawnioną jednostkę zmiennoprzecinkową, dodatkowy potok przetwarzania, 20 optymalizacji instrukcji (3DNOW!) i kilka nowych (Power Now!) – zmniejszających pobór prądu. Mustang produkowany będzie w technologii 0,13 mikrona z wykorzystaniem miedzianych ścieżek. Do obsługi wykorzystano 266–MHz magistralę Alpha oraz pamięci SDRAM DDR, za których obsługę odpowiedzialne będą chipsety Via oraz AMD (rodzina układów o znaczeniu 760). Nowy chip firmy AMD posiadać ma od 512 kB do 2 MB pamięci cache L2 w rdzeniu procesora (działającej z prędkością 1,5– 1,6 GHz!). Na bazie Mustanga powstaną dwa kolejne procesory: Palomino i Morgan, które zastąpią Durona i Athlona. Palomino ma mieć 64 kB cache'u L2 i charakteryzować się znacznie mniejszym poborem prądu. Będzie więc idealny dla komputerów przenośnych. Tamże ujrzymy Morgana, który ma identyczny rozmiar pamięci L2 co Thunderbird.

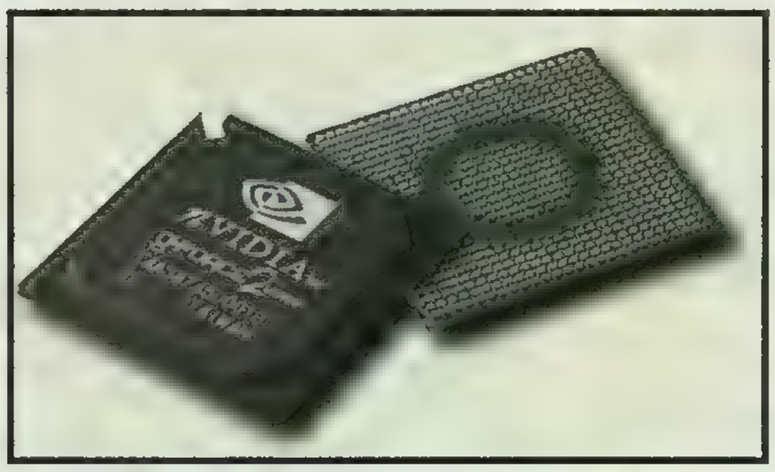


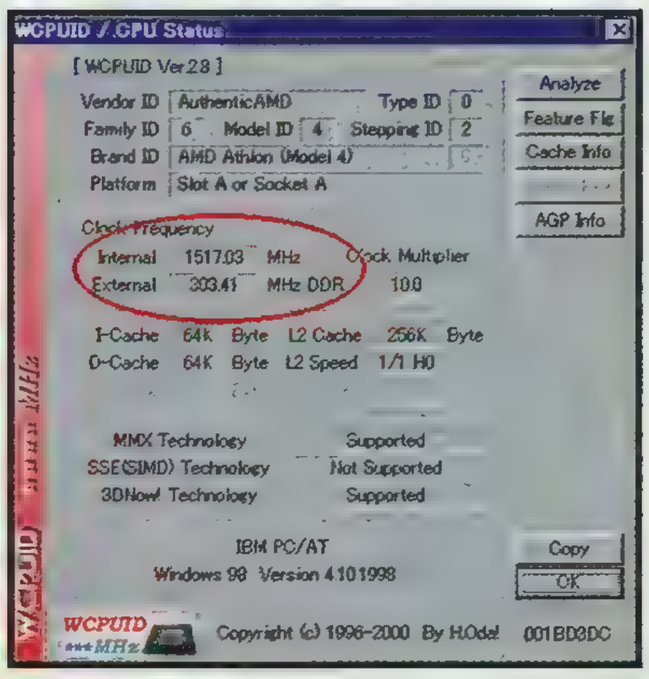
Firma nVidia postanowiła pozwać 3dfxa! Sprawa dotyczy 5 patentów tej firmy, które znalazły się w konstrukcjach Voodoo3, oraz rodziny Voodoo4 i 5 – opartej na procesorze VSA–100. NVidia argumentuje, że jako lider na rynku kart graficznych inwestuje miliony dolarów w projektowanie i rozwój technologii i nie może sobie pozwolić na wykorzystywanie ich przez konkurencję. W przypadku wyroku niekorzystnego dla 3dfxa, firma ta będzie musiała zaprzestać sprzedaży wszystkich spornych układów!

NVidia i Intel zapowiedziały wprowadzenie nowego standardu AGP o prędkości 8x i przepustowości 2GB/s. AGP 8x ma 32–bitową szynę z 533 Mhz zegarem. Pierwsze karty korzystające z jego dobrodziejstw pojawią się w przyszłym roku. Pozostali producenci najprawdopodobniej pójdą w ślady Matroxa i zaakceptują standard umożliwiający znaczny wzrost wydajności oferowanej przez przyszłe komputery wyposażone w procesory AMD Mustang czy Intel P4 i wydajne pamięci (RDRAM oraz DDR) o przepustowości większej niż 2 GB – wymagane przez AGP 8x.

Na 29 X, czyli wraz z wprowadzeniem do sprzedaży procesora P4, firma Intel zapowiedziała znaczną obniżkę cen swoich układów. Nowe ceny będą się wahały od 79 USD do 795 USD.

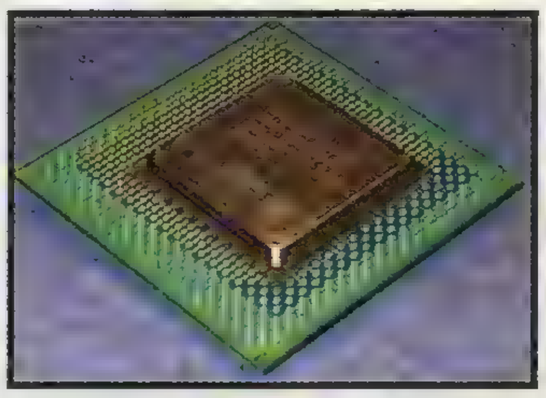
Sony zaprezentowało 24–calowy monitor z serii FD–Trinitron. Model FW–900 posiada możliwość pracy w trybie 16:9 i 16:10 (czyli dwie strony A4 na ekranie). Zastosowano tu technologię Beam Landing Control, dostosowującą kolory i geometrię obrazu do pola magnetycznego Ziemi. Monitor umożliwia pracę w maks. rozdzielczości 1920 x 1200 przy odświeżaniu 98 Hz. Cena – znacznie powyżej 10 tysięcy zł!





Podczas Intel's Developer Forum (IDF) zaprezentowany został procesor Willamette 2 GHz. Jest on chłodzony powietrzem – potężny radiator z coolerem i specjalna obudowa z kilkoma wentylatorami. Tak szybki procesor potrzebował też mocniejszego zasilacza (ATX12V). Na rdzeniu procesora P4 powstawać będzie cała linia układów kolejnych generacji i w roku 2006 spodziewać się możemy procesora z zegarem przekraczającym 10 GHz! Natomiast PIII (Tualatin) będzie miał 512 kB cache'u L2, 200–MHz magistralę (FSB) i będzie produkowany w technologii 0,13 mikrona. Obsługiwać go będzie chipset Almador z obsługą SDRAM i DDR. Procesor ten zadebiutuje z zegarem 1,2–1,3 GHz i przeznaczony będzie na rynek komputerów domowych. (P4 sprzedawany będzie jako procesor high–end) W tym samym czasie swoją premierę będzie miał też Celeron z magistralą 100 MHz.

Na koniec września firma nVidia zapowiedziała GeForce 2 Ultra. Karty oparte na tym układzie będą w stanie wyświetlić miliard pikseli lub 2 miliardy teksleli na sekundę i obrobić ok. 30 Mpolygonów/s! Natomiast następca GeForce 2 pojawi się dopiero po tej premierze, a więc na początku roku 2001. Ma on mieć w pełni programowalną jednostkę T&L o ogromnej wydajności, wykorzystywać wszystkie bajery DirectX 8 oraz składać się z ok. 35–50 mln tranzystorów.



1517 MHz z Thunderbirda – tyle udało się osiągnąć pewnemu Japończykowi! By z nominalnych 950 MHz osiągnąć tak wysoki wynik, overclocker ten użył chłodzenia gazowego. Co prawda procesor nie był stabilny przy zegarze 1,5 GHz, ale lekkie obniżenie zegara magistrali dało 100% stabilnego 1447 MHz Athlona!

Na orbicie okołoziemskiej lata 66 satelitów komunikacyjnych z projektu Iridium. Miały one utworzyć globalną sieć telefonii komórkowej. Niestety, z braku inwestora strategicznego projekt najprawdopodobniej upadnie i Motorola będzie zmuszona je zniszczyć.

Matactwa Rambusa spowodowały, że firma Micron, największy producent pamięci, postanowiła pozwać tę korporację do sądu. Oskarżenie dotyczy pobierania przez Rambusa opłat licencyjnych za SDRAM i DDR SDRAM. Firma ta w dziwny sposób weszła w posiadanie patentów kluczowych technologii i teraz żąda opłat za ich stosowanie. Gdy rynek zainteresował się tańszymi i wydajniejszymi DDR, Rambus postanowił przekonać producentów o wyższości swych pamięci i wprowadził znacznie wyższe niż w przypadku własnych pamięci RDRAM opłaty licencyjne na SDRAM i DDR. Zakończenie całej sprawy może nastąpić już pod koniec tego roku, bo właśnie wtedy do sprzedaży wejdą płyty obsługujące pamięci DDR oraz same układy.

X-Box

Jesienią ubiegłego roku światem wstrząsnęła szokująca wieść: Microsoft ma produkować konsole! Początkowo firma dementowała te informację, jednak na tegorocznej konferencji twórców gier w San Jose wszystko stało się jasne – X–Box jednak powstanie.

Konsolom nie poświęcamy na naszych łamach zbyt dużo uwagi. Skąd więc ten artykuł, dotyczący zresztą modelu znajdującego się jeszcze w fazie prenatalnej? Otóż nigdy w historii żadna maszynka do gier nie miała tyle wspólnego z pecetem! I żadnej z nich nie firmował, mistyczny niemal, gigant z Redmond – Microsoft.

Ta chwila zresztą po prostu musiała nadejść. Skoro własną konsolę stworzyło Sony – gigant rynku audiowideo, to także i monopolista systemów operacyjnych prędzej czy później zmuszony był do tego kroku. Tak więc będziemy mieć kolejny produkt z logiem MS. Dobrze to czy źle – zobaczymy jesienią przyszłego roku, kiedy to, po dwu latach od pierwszych przecieków o rozpoczęciu prac projektowych, ma mieć miejsce amerykańska premiera. Kiedy ta konsola trafi do Europy, jeszcze nie wiadomo, choć dopuszczana jest myśl o równoczesnym rozpoczęciu sprzedaży na całym świecie. Jak na razie na temat projektu ujawniono niewiele pewnych informacji. Zobaczmy jednak, co wiadomo na pewno.

Konsola pracować będzie oczywiście w oparciu o system Windows i biblioteki DirectX 8. Z którą wersją okienek będziemy mieć do czynienia – nie wiadomo. Najprawdopodobniej będzie to kolejna edycja Windows CE (czy też, po zmianach programu – Pocket Edition) – w końcu na niej działa już DreamCast – być może jednak MS stworzy coś nowego. W porównaniu z wersjami kieszonkowymi na rozbudowę wskazuje chociażby obecność twardego dysku – poza tworzeniem pamięci wirtualnej ma on także przechowywać pliki systemowe oraz, rzecz jasna, pliki instalacyjne gier.

Większość z Was zapewne najbardziej zainteresują informacje na temat układu graficznego. Ma być to, nienazwana jeszcze, kość stworzona specjalnie na potrzeby konsoli przez firmę nVidia. Jak zapewniają jej przedstawiciele, będzie wykorzystywać elementy układów NV10 i NV15, czyli GeForce 256 i GeForce 2 GTS. Biorąc pod uwagę odległy termin premiery, miejmy nadzieję, że dostaniemy chipa znacznie przewyższającego obecnych liderów rynku – co prawda w tej chwili nie kupimy nic potężniejszego, jednak za ponad rok sytuacja może ulec zmianie. A przecież X–Box, posiadając architekturę typowo konsolową, nie będzie mógł być rozbudowywany (Microsoft stanowczo zdementował wszelkie sensacje o kartach rozszerzeń z nowymi procesorami itp.). Czy więc za dwa–trzy lata układ graficzny o takiej konstrukcji będzie mógł sprostać konkurencji? Tego oczywiście nie wiadomo, przekonamy się w przyszłości. Z drugiej zaś strony oczywistym jest, iż gry pisane na konsole (czyli maksymalnie zunifikowany system, bez żadnych dziwnych podzespołów, które spotykane są w domowych pecetach) są zwykle o wiele lepiej zoptymalizowane niż standardowe tytuły w wersji PC (choćby dlatego, iż te ostatnie muszą działać na WSZYSTKICH dostępnych konfiguracjach – nie jest to najłatwiejsze zadanie). Tak więc żywot każ-

Trochę Softu

Mimo iż od premiery X-Boxa dzieli nas jakieś 12 miesięcy, pojawiły się już pierwsze zapowiedzi przeznaczonych dla niego gier. Oto pierwsza lista, jaka pojawiła się w Internecie. Oczywiście im bliżej debiutu konsoli, tym będzie się ona wydłużać. Znaki zapytania oznaczają, że albo producent nie podpisał jeszcze umowy z konkretnym wydawcą, albo też dokładna data premiery nie została jeszcze określona (choć, z oczywistych względów, nie należy się jej spodziewać wcześniej niż jesienią 2001).

Tytuł	Wydawca	Gatunek	Premiera
1906: AN ANTARCTIC ODYSSEY	?	Przygodówka	? 2001
HALO	Bungie	Akcja	? 2001
TYCO R/C	Mattel	Wyścigi	Jesień 2001
MUTANT CHRONICLES: WARZONE ONLINE	?	Strategia	4 kw. 2001
TITLE DEFENSE	Climax	Sportowa	? 2001
READY 2 RUMBLE X	Midway	Akcja	? 2001
V.I.P.	Ubi Soft	Akcja	? 2001

Co w środku?

Choć oczywiście do rozpoczęcia produkcji jeszcze daleko, pojawiły się przecieki na temat „wnętrzności" X–Boxa. Znajdziemy w nim więc najprawdopodobniej:

- ***Procesor Pentium III 733 MHz***
- ***Układ graficzny nVidia 250–300 MHz***
- ***64 MB RAM o przepustowości 6,4 GB/sek.***
- ***Napęd DVD 4x***
- ***Twardy dysk 8GB***
- ***Cztery porty gamepadów***
- ***Port rozszerzeń***

Widać, że z X-Boxa trzeba będzie ścierać ślady paluchów jak z antycznego bożka :)

dej konsoli jest o wiele dłuższy niż peceta o podobnej wydajności – wystarczy spojrzeć chociażby na PlayStation, na którą nadal powstają nowe, niezłe tytuły, mimo iż od jej premiery minęło już kilka dobrych lat.

Wydajność graficzna konsoli X–Box ma być mniej więcej trzy razy większa niż PlayStation 2. Na zapewnienia tego typu patrzyłbym z przymrużeniem oka, w końcu wiadomo, że speców od marketingu co chwila ponosi wyobraźnia i skłonni są do popadania w przesadę. Maszyna ma pracować w 32 bitach przy maksymalnej rozdzielczości 1920x1080. Brzmi to nieco dziwnie, jeśli uświadomimy sobie, że rozdzielczość standardowych telewizorów wynosi około 640x480. Konsola pełnię swych możliwości będzie mogła pokazać jedynie po podłączeniu do telewizora wysokiej rozdzielczości (HDTV – jak na razie u nas niedostępne) lub też przyzwoitego monitora. Z jednej strony oznacza to koniec epoki „maszynek do grania" podczepianych do domowego zestawu TV. Z drugiej jednak w końcu zobaczymy mniej spikselizowane gry. I dobrze.

Przewidywana wydajność to fill–rate rzędu 4,8 miliarda pikseli na sekundę oraz zdolność do generowania 300 milionów wielokątów/sek. Deklaracja taka musi robić wrażenie, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę możliwości obecnego GeForce'a 2 GTS – odpowiednie parametry wynoszą 1,6 gigapikseli/sek. oraz 25 milionów wielokątów/sek. Układ będzie w stanie nakładać do czterech tekstur na piksel w jednym cyklu zegara, dostępny będzie pełen zestaw funkcji 3D, łącznie z mapowaniem środowiskowym czy też antyaliasingiem całej sceny. Producent zapowiada, rzecz jasna, że antyaliasing nie będzie powodował znacznego spadku wydajności – pożyjemy, zobaczymy, z dotychczasowych doświadczeń GeForce 2 GTS oraz Voodoo 5 wynika, iż sprawa wcale nie wygląda tak różowo.

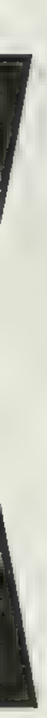
Microsoft przedstawił już pierwsze demka zapowiadające możliwości graficzne konsoli. Rzecz jasna robią one niesamowite wrażenie – w końcu po to powstały. Wyrenderowane zostały jednak na „normalnych" stacjach graficznych, a nie na konsoli (wszakże ta jeszcze nie istnieje:), przedstawiają, podobno, około jednej czwartej możliwości maszyny. Miejmy nadzieję, że za rok będą nadal podobnie oszałamiać. Widoczne obok screeny firmowej maskotki X–Boxa – panny Raven, „tańczącej" z wielkim robotem – przypominają jakością zaprezentowane miesiąc temu na naszych łamach pierwsze obrazki z gry HALO autorstwa Bungie. Jeśli taka będzie rzeczywiście jakość grafiki tej konsoli – no cóż, może warto będzie przesiąść się z peceta? Z drugiej zaś strony już się cieszę na myśl o nowych kartach graficznych, które przyniosą podobną jakość na pokład naszych domowych blaszaków.

Co poza tym? Nie licząc oczywistych komponentów (patrz tabelka), do X–Box będzie można dokupić modem. I to wszystko – jak już wspomniałem, nie przewidziano bowiem możliwości dalszej rozbudowy. Jak twierdzi Jay Allard, szef projektu, ma to być typowa konsola, a nie jedynie zmodyfikowany pecet. Biorąc pod uwagę, co znajdziemy w środku i kto całość firmuje, trudno jednak to sobie wyobrazić – bo czy np. gry na X–Box będą chodzić na pecetach, czy nie? W końcu element odpowiadający za tworzenie grafiki (czyli DirectX 8) ma być ten sam, procesory takie same, a różnice w systemie operacyjnym łatwo przeskoczyć. Podejrzewam jednak, że egzemplarza gry przeznaczonego bezpośrednio dla X–Boxa nie będzie można odpalić na pececie – w końcu takie zróżnicowanie jest w interesie producenta. Z drugiej jednak strony przenoszenie tytułów pomiędzy platformami powinno być dość proste, większość z nich pojawi się zapewne w obu wersjach (nie będzie więc, tak jak ma to miejsce w wypadku PSX czy też DreamCasta, edycji tylko i wyłącznie konsolowych).

Cóż – wszystko wyjaśni się w ciągu najbliższego roku. Jak na razie projektowi towarzyszy zrozumiałe zainteresowanie, tak potencjalnych kupców, jak i producentów gier – wszakże model ten z całą pewnością będzie bardzo intensywnie promowany, dla wydawców to zbyt łakomy kąsek, aby go pominąć. Tworzenie produktów na nową platformę zapowiedzieli już wszyscy wielcy, w tym: Infogrames, Electronic Arts, Eidos, Activision i Acclaim, pojawiły się już nawet pierwsze zapowiedzi konkretnych tytułów (patrz tabelka), Microsoft ogłosił zaś przejęcie wspomnianej powyżej grupy producenckiej Bungie. Nam, graczom, przyjdzie się tylko cieszyć – w końcu każdy konkurent na rynku to bodziec do tworzenia coraz lepszych gier.

Pooh

Niewiarygodne możliwości obliczeniowe X–Boxa prezentuje renderowana w czasie rzeczywistym symulacja zgodnej z prawami fizyki reakcji łańcuchowej, która zachodzi po wrzuceniu piłeczki pingpongowej do pokoju wypełnionego 1024 innymi piłeczkami, uwalnianymi z pułapek na myszy



Znając życie, można przypuszczać, że przynajmniej kilka z tych parametrów ulegnie zmianie. W końcu za rok 8 GB miejsca na twardzielu może okazać się zdecydowanie niewystarczające. Także podana częstotliwość taktowania procesora, być może, będzie zbyt mała. Parametry te należy więc traktować raczej z przymrużeniem oka, najpewniejsze są zapewne informacje dotyczące wydajności układu graficznego. Zresztą, sam Microsoft deklaruje, iż wszystkie cyferki mogą ulec zmianie – jeśli na rynek trafi kolejna generacja tanich (i niedrogich) procesorów, z całą pewnością trafią one do wnętrz konsoli.

Procesorem

Upgrade procesora to dla każdego gracza wielka chwila – wreszcie jego maszyna osiągnie moc, pozwalającą na opalenie najnowszych gier. Ten artykuł jest dla tych, którzy niepewnie czują się w temacie: procesory i pasujące do nich płyty główne.

Podczas dobierania procesora do płyty głównej naprawdę nietrudno o pomyłkę. Bardzo łatwo wpędzić się w problemy, których finałem będzie nerwowa sytuacja, a w najgorszym razie utrata ciężko zdobytej gotówki.

Trafić do gniazda

Najważniejszą sprawą jest oczywiście decyzja, jaki wybrać procesor, gdyż jego typ determinuje gniazdo. Wśród tych ostatnich panuje zaś obecnie małe zamieszanie – mnie udało się naliczyć pięć ich typów (patrz tabela). Poniżej postaram się przybliżyć Wam te konstrukcje zgodnie z chronologią ich ukazywania się.

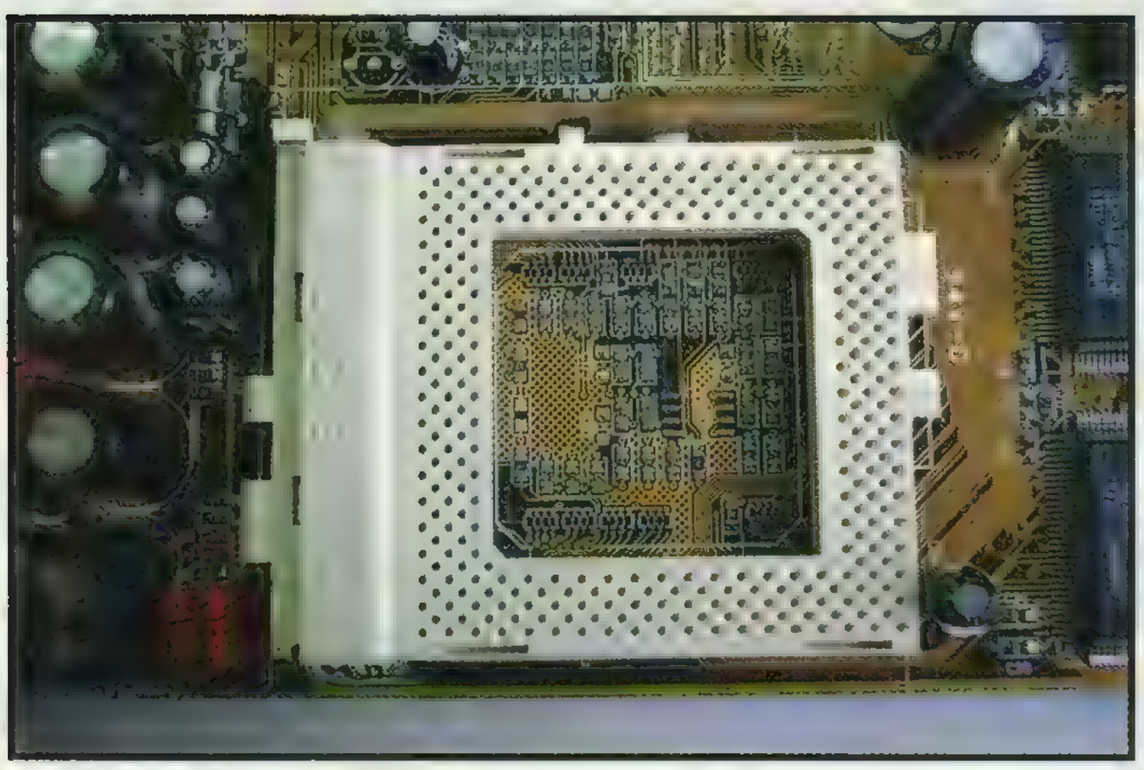
Na początek zapomnijcie o płytach typu Socket 7 – mimo że jeszcze na wiosnę pokazywały się produkty tego typu, to teraz definitywnie należy to do przeszłości. Jak może pamiętacie, procesor Pentium II wykorzystywał gniazdo typu Slot–1, tzw. „akrobatyczne". Po raz pierwszy procesor wkładało się w gniazdo przypominające slot PCI, a wynikało to z faktu, że na płytce drukowanej umieszczono cache drugiego poziomu. Odchudzoną wersją PII był Celeron – ulubiony procesor tych, którzy trudnią się overclockingiem. Korzystał on z socketu 370 – „tradycyjnego" gniazdka, jakie występowało choćby we wspomnianych płytach Socket 7. Ta konstrukcja została określona mianem PPGA. Sukces tego CPU sprawił, że pojawiły się przejściówki typu Slot–1– PPGA. Na przejściówce umieszcza się Celerona i wkłada w Slot–1. To bardzo popularne rozwiązanie współistniało razem z płytami typu combo – na których znajdują się socket 370 i Slot–1. Później nastąpiła premiera PIII – ten produkt Intela korzystał ze Slota–1. Do tej chwili sytuacja była jasna – trudno było o pomyłkę, bo mieliśmy do czynienia tylko z dwoma rodzajami gniazd. Jeżeli chcieliśmy kupić Celerona, wybieraliśmy płytę PPGA lub bardziej przyszłościową wersję (tak to wtedy wyglądało): Slot–1 w konfiguracji z przejściówką. Jednak Intel zapowiedział, że PIII Coppermine (nowszy od PIII Katmai) będzie produkowany także w obudowach FCPGA – do złudzenia podobnych do PPGA. Także Celeron 2 został „wsadzony" w FCPGA. Posiadacze starszych Celeronów PPGA ucieszyli się, że koszt upgrade'u PIII będzie równy cenie nowego procesora. Tymczasem okazało się, że jednostki FCPGA nie pasują do gniazd PPGA. Obydwa gniazda różnią się wyprowadzeniem sygnałów logicznych, a także napięciem (w PPGA dolna granica napięć wynosi 1,8V, podczas gdy P III i Celeron 2 wymagają 1,6V). Jeśli więc posiadacie płytę z socketem 370, to nie macie, niestety, możliwości przeprowadzenia znaczącej rozbudowy. Najlepiej mają ci, którzy dysponują płytą ze Slotem–1 – nie tylko mogą spać spokojnie, ale mają też spore możliwości wyboru: PIII Coppermine w FCPGA bądź Slot–1 lub też Celeron 2. Kilka firm (m.in.: AOpen) oferuje bardzo dobre przejściówki Slot–1 – FCPGA. Najciekawsze jest to, że Intel straszy wycofaniem konstrukcji Slot–1 (dlatego PIII Coppermine jest w obudowie FCPGA), ale ciągle nijak się to ma do rzeczywistości.

Ci, którzy nie cierpią krzemowego giganta, mogą wybrać konkurencję, czyli AMD. Procesor Athlon tej firmy jest bardzo dobrym produktem, ale podobnie jak PIII – zbyt drogim dla przeciętnego gracza. Pamiętać też należy, że korzysta on z płyt ze Slotem–A, zupełnie innych od tych wyposażonych w Slot–1. Wartą bliższego poznania jest natomiast konstrukcja o nazwie AMD Duron, która ma stanowić konkurencję dla Celerona i – jak pokazują testy – walkę tę nieznacznie wygrywa. Niestety, nowy procesor to i nowe gniazdo – tym razem jest to Socket A. Plusem jest tu fakt, że gniazdo to wykorzystuje także Thunderbird (następca Athlona), ale minusem to, że użytkownicy konstrukcji ze Slotem–A nie mogą wykorzystać żadnych przejściówek na swoje gniazdo (przynajmniej na razie). Uff! W przyswojeniu tych informacji pomogą Wam tabelki i zdjęcia.

Serce płyty, czyli chipset

Kiedy już wybierzemy procesor, a co za tym idzie typ gniazda, przyjdzie pora na decyzję dotyczącą chipsetu. Tu sprawa nie jest tak prosta, niewłaściwie wybrany sprzęt będzie wolny i awaryjny.

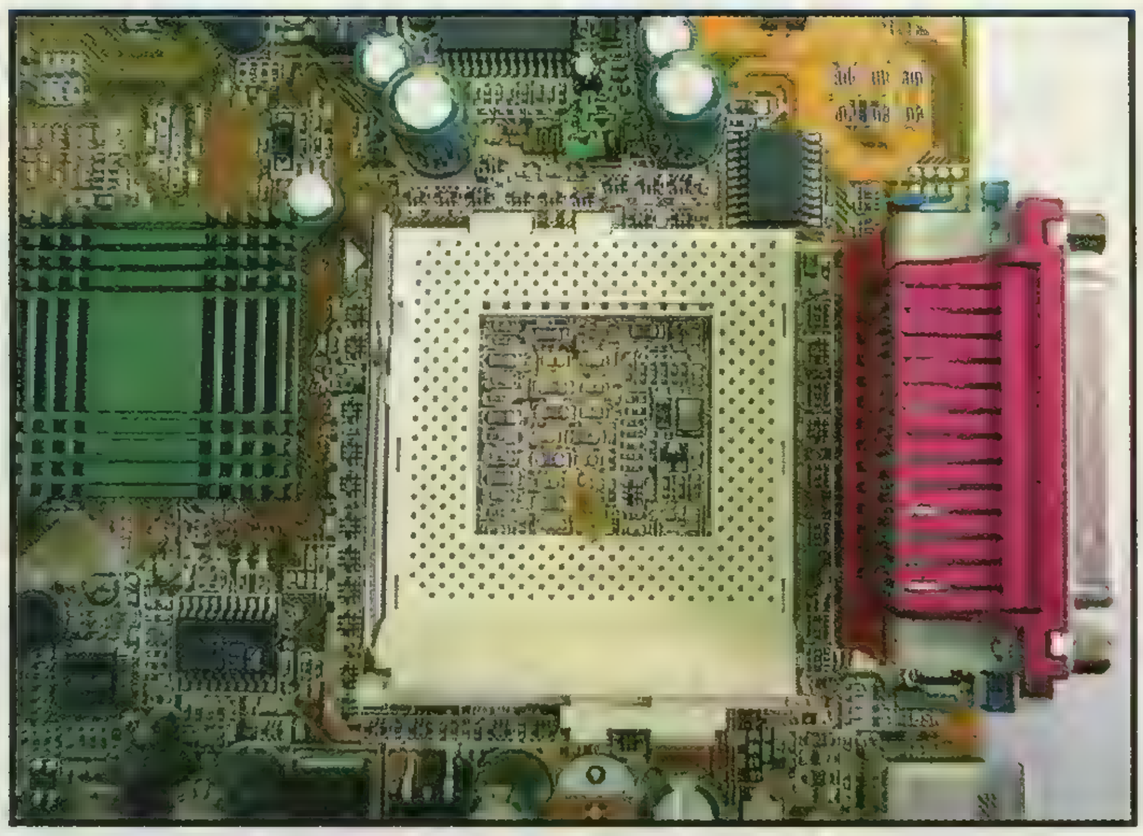
Gniazdo – Socket 7

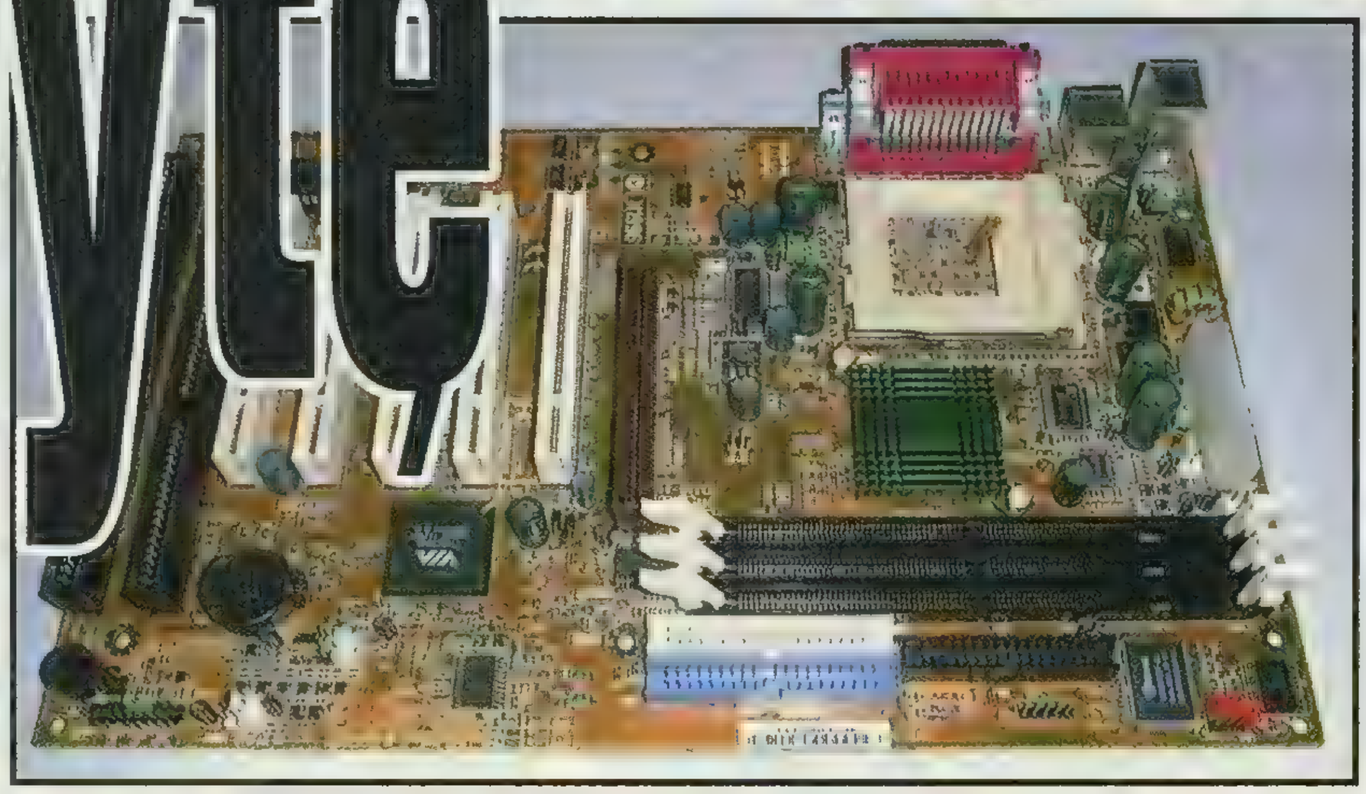


w płycie

Obecnie na rynku chipsetów prym wiedzie firma VIA, która pokonała Intela ceną. Bardzo popularnym i wciąż godnym polecenia jest BX – ten, zaprojektowany na potrzeby Pentium II i mający w chwili obecnej dwa lata, układ z powodzeniem stosowany jest w płytach przeznaczonych dla PII i PIII. Teoretycznie może współpracować z szyną 133 MHz, ale przy tej prędkości często pojawiają się błędy w obsłudze AGP. Do jego wad należy zaliczyć także obsługę AGP tylko w trybie x2 oraz brak Ultra DMA/66. Mimo to wzbudza on u mnie więcej zaufania niż pozostałe układy Intela z serii i8xx. Co prawda i810 przeznaczony jest dla Celeronów, ale nie polecam go graczom co najmniej z kilku powodów. Po pierwsze brakuje mu szyny AGP – zamiast tego mamy słabiutką kartę grafiki (AGP x4); brak jest też obsługi szyny typu ISA – mimo wszystko nieraz się przydaje, choć spowalnia czas ponownego uruchomienia. Kolejny chipset i815 ma już szynę AGP – można wyłączyć zaimplementowaną w układzie kartę grafiki, obsługuje czteroportowy USB i – co najbardziej przyszłościowe – interfejs ATAPI to Ultra DMA/100. O i820 przeciętny użytkownik może zapomnieć, a to ze względu na przymus stosowania superdrogich pamięci RDRAM (3,5 tys. zł. za 128 MB). Wśród opisanych tu chipsetów trudno wskazać jednoznacznie następcę BX–a, a już na pewno żaden z nich nie dorówna mu popularnością. Niepowodzenia Intela zdyskontowała VIA – jej chipsety są bardzo popularne i niedrogie. Najlepiej prezentuje się Apollo Pro 133A – współpracujący z PII, PIII i Celeronami. Mimo że w testach nieco wolniejszy od BX–a, to jest nowszy technologicznie: umożliwia obsługę AGP x4, Ultra DMA/66 oraz pamięci SDRAM PC 133 (BX –100 MHz). Jeżeli chodzi o układy sterujące dla procesorów Intela, to obok BX–a jest to mój faworyt.

Z oczywistych względów chipsetów dla AMD nie dostarcza Intel :) Ci, którzy zdecydują się na Athlona bądź na Durona, mają do dyspozycji znacznie mniej konstrukcji. Dla Athlona są to Irongate (debiut AMD na rynku układów) oraz VIA Apollo KX 133 (AGP x4 w porównaniu do AGP x2 Irongate'a oraz obsługa pamięci SDRAM 133 MHz – chip AMD obsługuje maks. pamięci taktowane 100 MHz). Natomiast Apollo KT133A to wersja przeznaczona dla Durona, który już niedługo zagości w komputerach graczy.



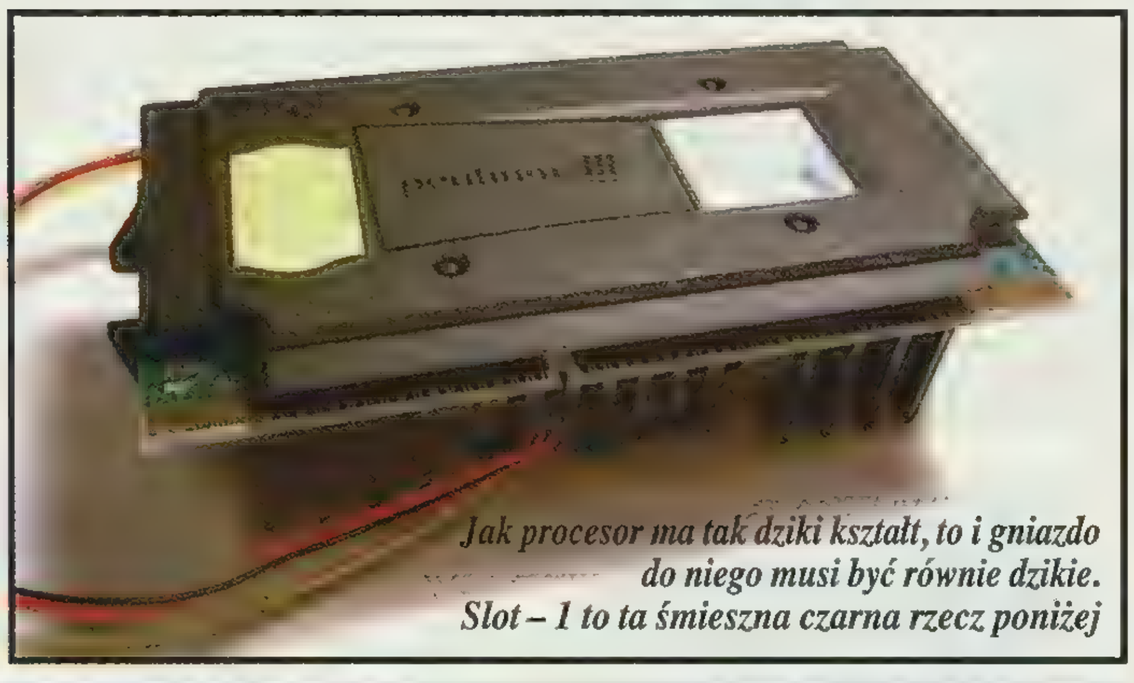


Nowe płyty mają takie słodkie elementy - różowiutkie, turkusowe, zielone, a do tego gniazdo PPGA

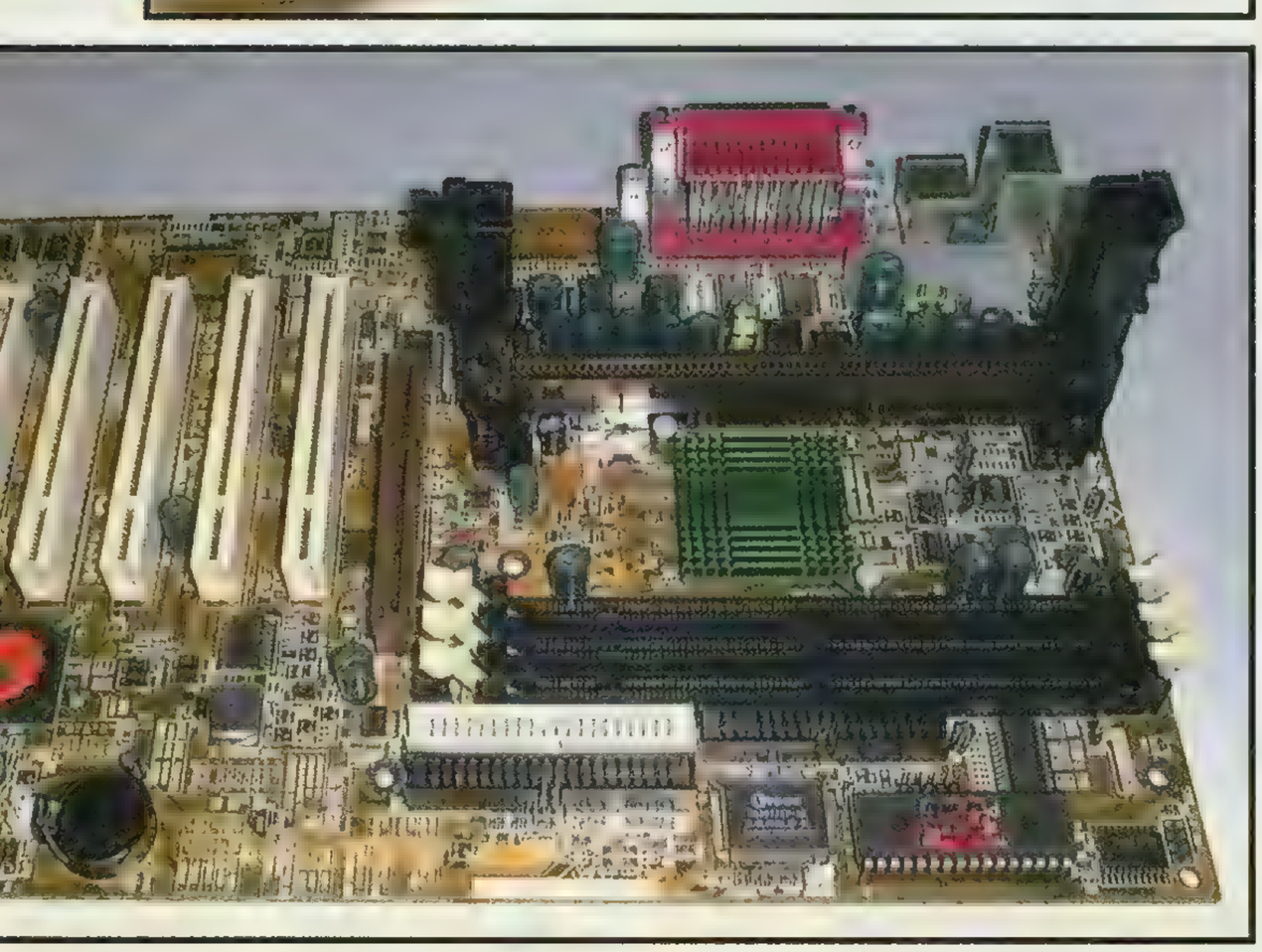
Dżungla konstrukcji

Tak właśnie wygląda sytuacja na rynku najważniejszych podzespołów komputerów. Czasem lepiej poczekać z nowościami, oczekując reakcji rynku, bądź postawić na starsze, niezawodne konstrukcje (patrz – BX), a zaoszczędzone pieniążki przeznaczyć na lepszą kartę graficzną bądź napęd DVD.

Qki



Jak procesor ma tak dziki kształt, to i gniazdo do niego musi być równie dzikie. Slot – 1 to ta śmieszna czarna rzecz poniżej



Procesor	Gniazdo	Chipset
Celeron, Celeron A	PPGA	BX, i810, i815,i820, Via Apollo Pro133A
Pentium II	Slot-1	jw.
Pentium III	Slot-1 (Katmai, Coppermine), FCPGA (Coppermine)	jw.
Celeron 2	FCPGA	jw.
AMD Athlon	Slot-A	Via KX-133, Irongate
AMD Duron	Socket-A	Via KT 133

Chipset	FSB (MHz)	RAM (typ, zegar)	AGP	IDE
BX(Intel)	100	SDRAM 100	X2	U.* DMA/33
I810/i810e (Intel)	100/133	SDRAM 100/133	X4**	U. DMA/66
I815/i815e (Intel)	133	SDRAM 133	X4	U. DMA/33, U. DMA/66
I820/i820e (Intel)	133	RDRAM 800	X4	U. DMA 66, U. DMA/100
Apollo Pro 133A(VIA)	133	SDRAM 133	X4	U. DMA/66
KX 133(VIA)	133	SDRAM 133	X4	U. DMA/66
KT 133(VIA)	133	SDRAM 133	X4	U. DMA/66
Irongate (AMD)	100	SDRAM 100	X2	U. DMA/66

*U. - Ultra, **(wbudowana grafika)

Od czasów „prehistorycznych” jeden z największych problemów związanych z komputerami stanowiła komunikacja. I to nawet nie ta z człowiekiem – równie trudno było dogadać się jednostce centralnej ze swymi peryferiami.

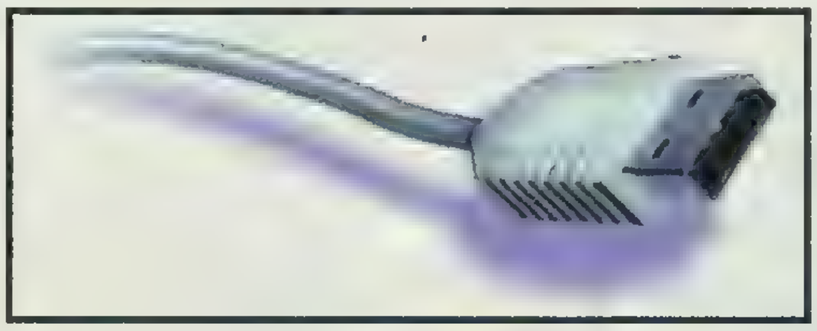
Złącza szeregowe: USB vs. Fir

Kilka lat temu sytuacja wyglądała następująco. Użytkownik, który pragnął poszerzyć możliwości swego peceta, musiał – w zależności od rodzaju dodawanego sprzętu – wetknąć do środka komputera kartę rozszerzeń lub też podłączyć odpowiednim kabelkiem urządzenie zewnętrzne. Obie te metody miały liczne wady – czynności te musiały odbywać się przy wyłączonym komputerze, po fizycznym zainstalowaniu czekała jeszcze żmudna procedura konfigurowania (choć akurat ten problem został rozwiązany wraz z pojawieniem się przyzwoitych modeli plug&play). Na domiar złego sprzęt podłączany do portów zewnętrznych był zwykle przeraźliwie wolny – przesył danych z urządzeń audiowideo (a takie zaczęły przeważać wraz z rozwojem multimediów) trwał niesamowicie długo. Należało coś z tym zrobić.

Jakieś trzy lata temu na rynku pojawiły się pierwsze urządzenia oznaczone tajemniczym symbolem USB. Wydawało się, że nowy port szeregowy znosi wszelkie ograniczenia, męczące do tej pory właścicieli pecetów. Jak się jednak okazało, także ta róża miała swe kolce. A ze strony Apple'a zaczęły dochodzić wieści o konkurencyjnym standardzie – zwanym FireWire. Przyjrzyjmy się obu tym systemom.

USB

W porównaniu ze standardowym portem szeregowym, który przesyłał dane z szybkością 15 kB/s, złącze Universal Serial Bus musiało wydawać się niemal ósmym cudem świata: transfer rzędu 1,5 MB/s, własne zasilanie, możliwość równoczesnego podłączenia ponad 120 urządzeń... I na dodatek można było je montować bez wyłączania sprzętu, komputer sam rozpoznawał



urządzenie i prosił o odpowiednie sterowniki! Czyż nie brzmi to pięknie? Jednak na początku droga do USB była trudna. Po pierwsze – tuż po zaistnieniu standardu na rynku tylko niewiele firm oferowało cokolwiek z nim współpracującego. Tak jest – choć dzisiaj trudno to sobie wyobrazić, to dwa lata temu każde urządzenie z charakterystyczną płaską wtyczką budziło sensację. Na szczęście wkrótce pojawiły się płyty główne z odpowiednimi gniazdami na pokładzie, także system operacyjny został do nich dostosowany – Win '98, a zwłaszcza '98 SE w pełni wykorzystywały możliwości portu (choć pamiętam jeszcze nieudane próby podłączenia skanera do peceta z zainstalowanym Windows '95). Na rynku zaroiło się od klawiatur, myszy, skanerów, drukarek, dżojstików, kierownic, aparatów cyfrowych czy też kamer internetowych. W tej chwili większość sprzętu podłączanego wcześniej przez porty klawiatury, PS/2, szeregowy i równoległy produkowana jest w wersji USB (lub też posiada odpowiednie przejściówki). Jednak wraz z rozwojem peryferiów pojawiły się pewne niespotykane wcześniej problemy.

A właściwie jeden problem. W dzisiejszych czasach 1,5 MB/s to wcale nie tak dużo. Ja osobiście po raz pierwszy zetknąłem się z tym problemem podczas testu tunerów telewizyjnych, które podłączane są właśnie przez USB. Uzyskiwany przy ich użyciu obraz nie był najlepszej jakości. To zrozumiałe – wszak należało jakoś te dwadzieścia klatek na sekundę spakować, żeby przeszły przez wąskie gardło złącza. Zresztą, wystarczy rozejrzeć się po katalogach produktów – poprzez USB nie podłączymy żadnego sensownego twardego dysku, kamery wideo czy też innego urządzenia, które wymaga szybkiej transmisji danych. Owszem, występują one w wersjach zewnętrznych, jednak do obsługi potrzebne są opisane poniżej porty IEEE–1394.

Sytuacja powinna zmienić się w ciągu najbliższych sześciu miesięcy. Wtedy bowiem pojawi się długo oczekiwany standard USB 2. Jego ostateczna specyfikacja została ogłoszona wiosną tego roku (niecały rok po rozpoczęciu prac projektowych), a w czerwcu i lipcu zaprezentowano pierwsze komercyjne, gotowe do sprzedaży produkty.

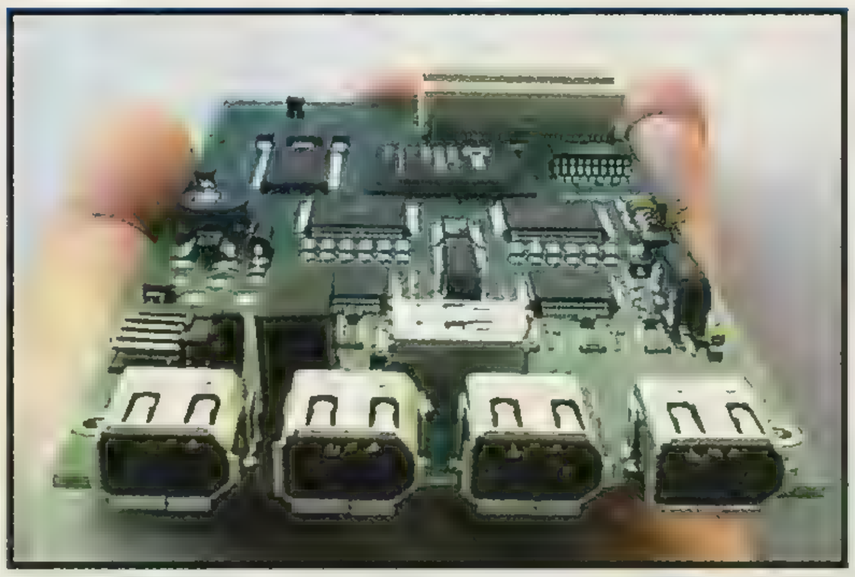
Wersja 2.0 stanowić będzie raczej ewolucję niż rewolucję w standardzie. Złącze wygląda bardzo podobnie do swego poprzednika, jednakże do podłączenia urządzeń zgodnych z najbardziej rozpowszechnioną wersją 1.1 potrzebna będzie specjalna przejściówka. Szybkość transmisji ma wynosić do 480 Mbitów/s (60 MB/s) – jak widać, nastąpi 40–krotny jej wzrost. Choć, tak jak poprzednio, standard rozpowszechni się zapewne dopiero po umieszczeniu złączy na płytach głównych. Kiedy to nastąpi, tego jeszcze nie wiadomo. Ja podejrzewam, że w ciągu wspomnianego półrocza – wtedy na rynku pojawią się wszystkie wspomniane powyżej wersje urządzeń, jakiś czas później skorzystać będzie można zapewne także z naprawdę szybkiego dostępu do Internetu – w tej chwili modemy pracujące na złączu szeregowym są wszakże przerażająco powolne. Jak na razie najbardziej niecierpliwi mogą sobie zafundować stosowną kartę podłączaną do złącza PCI.

FireWire

FireWire (zwany także IEEE–1394 lub w skrócie – 1394) to odpowiedź firmy Apple na standard USB. Chociaż w zasadzie słowo „odpowiedź” niezbyt tu pasuje – wszakże oba projekty były opracowywane równocześnie i trafiły na rynek mniej więcej w tym samym czasie. Nieodparcie nasuwa się wrażenie, iż produkty „spod znaku jabłka” są bardziej zaawansowane technologicznie niż to, co otrzymują użytkownicy pecetów. Tak było w przypadku SCSI (konkurującego z IDE), podobnie jest i tutaj.

W obu wypadkach istnieje możliwość podłączania wielu (USB – 127, FireWire – 63) urządzeń bez konieczności wyłączania komputera. Oba standardy zapewniają także własne zasilanie dla podłączanych urządzeń (często jednak może się to okazać zbyt wielkim obciążeniem dla zasilacza komputera – konieczne jest wtedy użycie dodatkowego zasilacza).

1394 bije jednak USB na głowę pod względem szybkości transmisji danych. Tam dostępne było 1,5 MB/s, tutaj mamy do dyspozycji 50 MB/s. Oczywiście proporcje te zmienią się na korzyść USB wraz z wejściem na rynek jego wersji 2.0, jednak na razie to FireWire jest górą. Szybkość taka pozwala bowiem np. na przesył w czasie rzeczywistym nieskompresowanych danych wideo. Nic więc dziwnego, że cyfrowe kamery czy też magnetowidy pracują właśnie w tym standardzie. Przy okazji warto wspomnieć o pewnej mutacji IEEE–1349, opracowanej przez Sony i promowanej w jej produktach, czyli o i.Link. Od FireWire różni się jedynie brakiem własnego zasilania (w związku z czym jego gniazdka mają cztery bolce zamiast sze-



FireWire

ku właśnie cyfrowe złącza i.Link, odpowiednie notebooki są... niedostępne w Polsce. To jednak temat na osobny artykuł).

Poza urządzeniami audiowideo w standardzie FireWire dostępne są także skanery, drukarki, napędy CD/DVD czy też dyski twarde – w porównaniu z USB pracują one równie szybko, co wersje montowane wewnątrz komputerów.

Można zadać sobie pytanie: dlaczego tak się stało? czemu standard FireWire nie przyjął się w świecie PC? W pierwszej chwili wydaje się przecież, że tak dobry standard transmisji danych (waham się przed użyciem słowa „doskonały") powinien przebojem zdobyć rynek maszyn dławiących się przy jakimkolwiek szybszym transferze. W końcu jeszcze w tej chwili np. wiele aparatów cyfrowych korzysta ze standardowego złącza szeregowego! Jak dla mnie jest to niemal zbrodnia przeciw ludzkości. Owszem, przesłanie jednego zdjęcia można jeszcze przeżyć, jeśli jednak mamy ich kilkadziesiąt, to najlepiej zostawić maszynę włączoną na całą noc – taka zabawa może trwać nawet i kilka godzin. Dlaczego więc nie mamy w swych pecetach IEEE–1394? Jeśli nie wiadomo, o co chodzi, to zapewne chodzi o pieniądze. Oraz o kompetencje i strefy wpływów. Bowiem na rynku PC lansowany jest w zasadzie tylko i wyłącznie USB, którego jednym z autorów jest Intel. A jak nie od dziś wiadomo – co firma ta umieści w swych chipsetach, to staje się standardem. Poza tym patent na FireWire należy przecież do Apple, który pobiera opłaty od każdego producenta ewentualnych peryferiów – a niewiele jest korporacji tak niechętnych pecetom jak właśnie „jabłuszko".

Na koniec najważniejsze – co dalej? Jak już wspominałem, wraz z wypuszczeniem wersji 2.0 USB wysunie się na prowadzenie. W końcu powinny się pojawić urządzenia multimedialne zgodne z tym standardem. Choć podejrzewam, że mocno zakorzeniony w świecie DigitalVideo i.Link nie odda tak łatwo pola – w końcu przecież z dnia na dzień jego złącza nie znikną z kamer – niby zresztą dlaczego miałoby tak się stać? Jeśli ktoś chce edytować filmy przy użyciu komputera, to i tak kupi stosowną kartę FireWire wraz z oprogramowaniem, w innym wypadku nowa generacja USB w zupełności mu wystarczy, np. do podłączenia przenośnego twardego dysku czy też szybkiej nagrywarki CD–RW. Najprawdopodobniej więc nadal będziemy mieli do czynienia z USB w pecetach i z FireWire w produktach Apple'a. Choć być może od dawna oczekiwana deklaracja tej ostatniej firmy coś zmieni – lada chwila powinniśmy poznać specyfikację następcy IEEE–1349, ma być on przynajmniej dwa–trzy razy szybszy od swego poprzednika. Wtedy świat złączy szeregowych znowu pójdzie do przodu. Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko czekać.

Pooh

ściu), natomiast przy użyciu odpowiednich przejściówek możliwe jest wymienne podłączanie urządzeń 1394 do i.Link i odwrotnie. W złącza tego standardu wyposażona jest w tej chwili większość cyfrowych kamer wideo miniDV oraz Digital8 i komputery Sony z serii VAIO. (Jak jednak głosi jedna z moich ulubionych reklam, promująca na naszym ryn-

SZYBKO, SZYBCIEJ, NAJSZYBCIEJ

Dla amatorów wszelkiego typu zestawień przedstawiamy porównanie maksymalnych szybkości transmisji rozmaitych spotykanych wewnątrz naszych komputerów złącz.

port szeregowy:	15 kB/s
standardowy port równoległy:	115 kB/s
USB:	1,5 MB/s
port równoległy ECP/EPP:	3 MB/s
IDE:	3,3–16,7 MB/s
SCSI–1:	5 MB/s
SCSI–2 (Fast SCSI, Fast Narrow SCSI):	10 MB/s
Fast Wide SCSI (Wide SCSI):	20 MB/s
Ultra SCSI (SCSI–3, Fast–20, Ultra Narrow):	20 MB/s
UltraIDE:	33 MB/s
Wide Ultra SCSI (Fast Wide 20):	40 MB/s
Ultra2 SCSI:	40MB/s
IEEE–1394 (FireWire):	12,5–50 MB/s
USB2:	60 MB/s
Wide Ultra2 SCSI:	80 MB/s
Ultra3 SCSI:	80 MB/s
Wide Ultra3 SCSI:	160 MB/s
FC-AL Fiber Channel:	100–400 MB/s

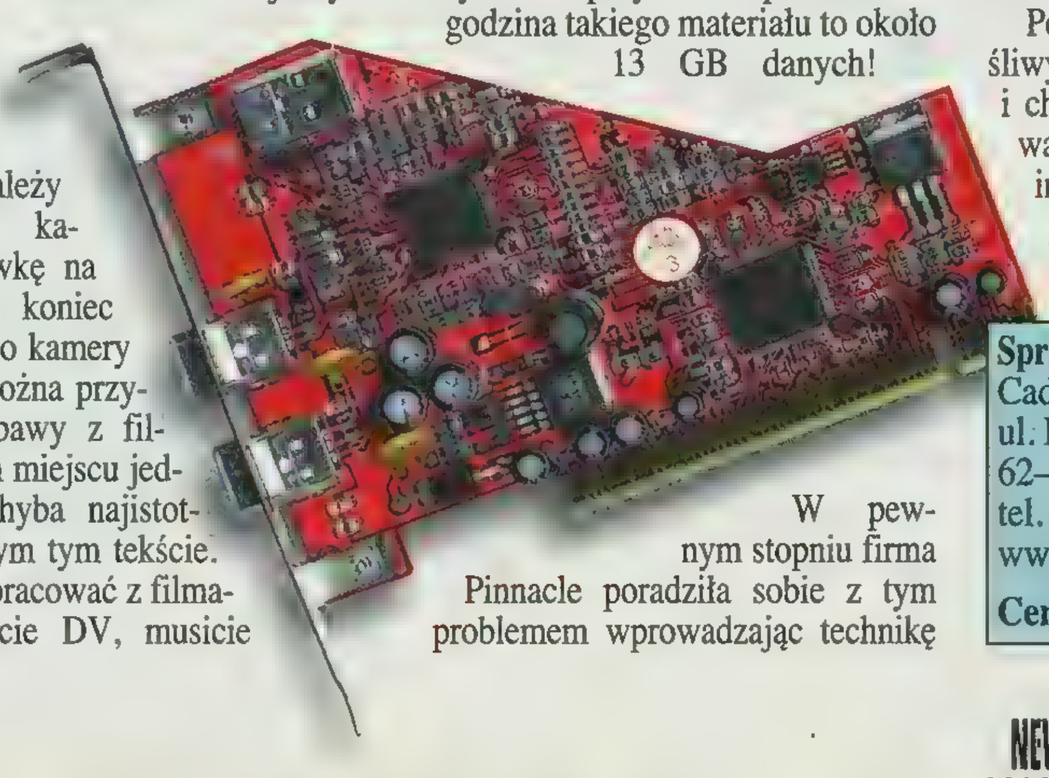
Przy okazji prezentacji technologii FireWire przedstawiamy także jedno z wykorzystujących je urządzeń – zestaw do nieliniowego montażu filmów. A jest to produkt firmowany przez światowego lidera w tej dziedzinie – firmę Pinnacle.

PINNACLE

Studio DV

Zestaw Studio DV składa się z dwu elementów. Pierwszy (acz wbrew pozorom wcale nie najważniejszy!) to karta do przechwytywania danych DV. Obsługiwana jest ona przez standardowy sterownik Texas Instruments rodem z Windows. Umieszczono na niej trzy złącza FireWire (dwa na śledziu, jedno na płytce), w które należy wetknąć kabel–przejściówkę na i.Link. Drugi koniec podłączamy do kamery i gotowe – można przystąpić do zabawy z filmem. I w tym miejscu jedna uwaga, chyba najistotniejsza w całym tym tekście. Aby płynnie pracować z filmami w formacie DV, musicie mieć odpowiedni komputer. Bowiem sama karta to nie wszystko – przyda się także dość szybki procesor (powyżej 400 MHz), który będzie pracował na szynie przynajmniej 100 MHz, 128 MB RAM i porządny (!) dysk twardy, najlepiej IDE oznaczony AV (Audio–Video) lub też szybki SCSI. Na gorszym sprzęcie, niestety, podczas ściągania będziecie gubić sporo klatek.

Jeśli już wszystko jest podłączone, można przystąpić do zrzucania filmu na dysk. I tu przykra niespodzianka – godzina takiego materiału to około 13 GB danych!



W pewnym stopniu firma Pinnacle poradziła sobie z tym problemem wprowadzając technikę SmartCapture. Najpierw łapany jest film w niskiej rozdzielczości (godzina zajmuje około 150 MB), a następnie dokonujemy edycji. Materiał w pełnej rozdzielczości zgrywany jest dopiero na etapie tworzenia gotowego filmu. Oszczędzamy więc tyle miejsca, ile minut filmu zostało wycięte podczas montażu. Przyznam, że to niezły pomysł.

Montaż przebiega w sposób niemal intuicyjny. Do dyspozycji mamy dodatkowe ścieżki na podkład i efekty dźwiękowe, sporą bibliotekę efektów przejścia pomiędzy scenami, katalog dźwięków oraz prosty generator napisów. Po zakończeniu pracy możemy zapisać jej efekty w postaci pliku AVI, MPG, RealVideo lub też wysłać do urządzenia DV.

Podsumowując – jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem kamery miniDV i chcesz z niej wycisnąć coś więcej, warto zastanowić się nad dodatkową inwestycją. Oczywiście warunkiem jest odpowiednio silny komputer.

Pooh

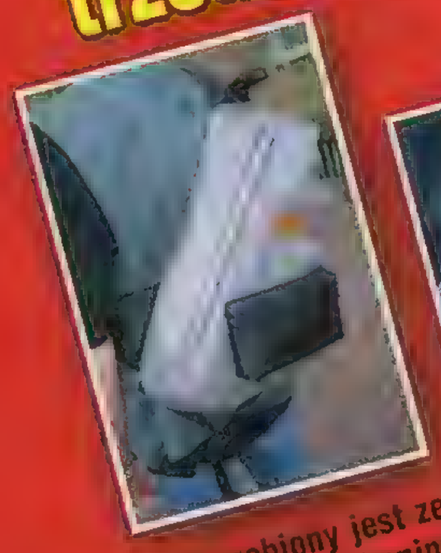
Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Cadena Systems sp. z o.o.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl

Cena (z VAT) – ok. 1 000zł

Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...

Nowy plecak



TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.

...można nawet nie mieć przy sobie kompletu podręczników, ale w czymś trzeba je nosić...

Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :) to poezja dla uszu i portfela.

69.90 + 4.50 koszty przesyłki

Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.

Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TRÓJKĄTNIACZEK z bajerkami?

No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.

I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 124 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

Producent zastrzega sobie prawo dokonywania modyfikacji produktu bez wcześniejszego powiadomienia

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

KGB NEWS

Umarł Diablo, niech żyje Diablo 2

Tak jak przewidziałem we wstępniaku do poprzedniego numeru, DIABLO 2 stało się przedmiotem gigantycznej polemiki...

...w efekcie czego Przecieki rozrosły się do niebotycznych, niespotykanych dotąd rozmiarów, a na dodatek tekst musiał pójść zmniejszoną czcionką, aby się na nich w ogóle zmieścił! A Pegaz Ass i tak wybrał tylko najciekawsze listy spośród tego zalewu korespondencji, jaka do nas dotarła. Może to świadczyć tylko o sławie (zarówno dobrej, jak i złej), jaką cieszy się DIABLO 2 wśród polskich graczy. Nie ma sensu, abym i ja rozpisywał się na temat, który zajmuje tyle stron obok. W kwestii DIABLO 2 powiem jeszcze tylko tyle, że naprawdę warto zajrzeć do październikowego Imadła, w którym znajdziecie superprofesjonalny poradnik do DIABLO 2, napisany z sercem przez Jetboya, który „Diablusa" męczy od świtu do zmierzchu (singleplayer) i od zmierzchu do świtu (multiplayer), robiąc sobie tylko krótkie przerwy na spisywanie kolejnych stron poradnika :) Mam nadzieję, że tym razem wszyscy malkontenci będą w pełni usatysfakcjonowani...

Ostatnim razem wspominałem, że październiku znajdziecie w NSS coś nowego. Osoby spostrzegawcze, które zdążyły już przekartkować ten numer, z pewnością zauważyły FragZone – następcę kącika Kill'em Zone. Tym razem za prowadzenie działu poświęconego grom FPP zabrał się Valpurgius. Mam nadzieję, że Wam się spodoba. Tak czy inaczej, proszę o nadsyłanie opinii. Kolejnym novum jest konkurs dla prenumeratorów (strona 57), stanowiący kolejny argument za tym, by jednak zdobywać NSS na drodze prenumeraty. Niestety, nie udało mi się, a raczej nie zdążyłem przygotować dla Was niespodzianki większego kalibru. Celowo nie piszę, o co chodzi, żeby nie zdradzić Wam tajemnicy (niespodzianka nie byłaby już niespodzianką) i jednocześnie nie zapeszyć (wróg nie śpi ;)

W tym numerze nieco więcej recenzji niż w poprzednim, jakkolwiek okres wciąż jest raczej martwy i dobrych tytułów jak na lekarstwo. Udało nam się zdobyć zaawansowaną betę BALDUR'S GATE 2, dzięki czemu poświęciliśmy tej grze aż 6 stron! Uznaliśmy, że warto, bowiem naszym zdaniem BG2 zapowiada się na RPG roku (DIABLO 2 w ogóle nie wchodzi w rachubę, jako że nie jest to czysty rolplej, a jedynie action RPG). Zresztą, już niebawem przekonacie się sami. Ważnym tytułem w numerze jest niewątpliwie HEAVY METAL F.A.K.K. 2, strącający TOMB RAIDERA z piedestału najlepszej gry TPP. A propos TOMB RAIDERA, już niebawem doczekamy się piątej części „sagi" o przygodach Lary Croft (materiał w dziale W Przygotowaniu), choć konsolarze zagrają w nią pierwsi, niestety. W dziale recenzji nie możecie też przegapić SYDNEY 2000, obecnie najlepszej sportówki na rynku, jak również ODYSSEY, która jest kolejnym przykładem na powtórny boom przygodówek, od jakiegoś czasu pozostających w zastoju. Natomiast CRIME CITIES jest przykładem na to, że Polacy też potrafią zrobić dobrą grę. Twórcy z Techlandu ledwie wypuścili na rynek CC, a już pracują nad kolejnym hitem – grą FIREZONE, której ekskluzywną zapowiedź możecie zobaczyć w bieżącym numerze. HOMEWORLD: CATACLYSM to kontynuacja wyśmienitej space'ówy HOMEWORLD, choć niektórzy malkontenci uważają ten tytuł zaledwie za dodatek. Doskonałym dodatkiem okazał się natomiast AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUEROS EXPANSION, o czym pisze Berger na dwóch stronach działu Data Disc. Dla maniaków szalonej jazdy i rozjeżdżania pieszych w pięknym stylu mamy CARMAGEDDON TDR 2000, zaś wszystkim zmęczonym zbyt ostrą strzelaniną lub zbyt tęgim główkowaniem polecamy SOULBRINGERA. W dziale Hardware nie sposób ominąć artykułu prezentującego microsoftową maszynę snów, jaką ma być konsola X–Box. To „grajpudło" ma naprawdę ogromne możliwości i tak na dobrą sprawę stanowi dziwaczną hybrydę konsoli z blaszakiem. W CyberNecie strony naszych ukochanych dystrybutorów gier i historia podboju kosmosu, a w Imadłach kontynuacje poradników do najbardziej zagrywanych tytułów tego sezonu.

Życzę przyjemnej lektury i do usłyszenia za miesiąc!

Hunter
Redakcja@ssonline.com.pl

W NUMERZE

DANGER ZONE .....str. 108
FELIETON .....str. 110
FRAG ZONE .....str. 113
MOJE BOJE .....str. 106
PRENUMERATA .....str. 122
PRZECIEKI/SUPERY .....str. 102
X-FILES .....str. 111

Przecieki

I oto zstąpiły wszelkie plagi i ludzie nas palcami wytykali...

...tak z grubsza można by określić to, co nastąpiło po opublikowaniu recenzji DIABLO 2. Uznałem więc, że nie ma co chować głowy w piasek (sorry, Jetboy :) i należy spojrzeć prawdzie w oczy – zagotowało się. Jak to zwykle bywa w przypadku produktów bardzo wyczekiwanych, których premiera na dodatek przekładana jest po stokroć – jednych urzekną, innych zniechęcą, jeszcze innych uczynią fanatykami. A poza tym, kto przy zdrowych zmysłach wydaje taką grę w wakacje?!? Tak więc, rekompensując niewielkie rozmiary poprzednich Przecieków, tym razem dam się wygadać prawie wszystkim ;) Niechaj się zetrą siły dobra i zła!

Pegaz Ass

PS Uwaga, uwaga!!! – udało się nam dogadać z firmą Warner Bros. Poland na objęcie patronatu medialnego nad wchodzącym w listopadzie mega–super–hiper filmem „Romeo Must Die"!!! Będzie u nas o nim głośno, bo same efekty mają szansę wciągnąć „Matrixa" jedną dziurką od nosa. Szykujcie się, bo będziemy maczać w tym palce!

Kiedy ktoś 2 lata (z przerwami) gra w jakąś grę, to dzieją się z nim dziwne rzeczy. Tak, z całą pewnością DIABLO odcisnęło na mnie swoje piętno. Pamiętam moment, gdy pierwszy raz zabiłem Rogatego – „święto narodowe". Wrażenie, jakie wywoływał dźwięk upadającego pierścienia lub amuletu – naprawdę niesamowite (zawsze cierpiałem na niedostatek dobrej biżuterii). Także emocje towarzyszące odnalezieniu unikalnego przedmiotu – to już zresztą była paranoja, bo każdy leżący na ziemi przedmiot po najechaniu na niego „rękawicą" widziałem w „złotym kolorze". Doszło nawet do tego, że schabowego kroiłem przy pomocy King Knife Of Głodomorus he, he! A, jeszcze jedno – cały czas na biurku leżały dwa numery SS (#44 i #48) – otwarte oczywiście na odpowiednich stronach ;) I pomyśleć, że całej tej frajdy doznałem NIE grając ani chwili na Battle.necie!

Kiedy ktoś przez 2 lata (może więcej, może mniej) czeka na jakąś grę, to dzieją się z nim dziwne rzeczy. Tak, z całą pewnością DIABLO 2 odcisnęło na mnie swoje piętno, i to jeszcze przed premierą. Wyszukiwanie i wchłanianie (dosłownie!) każdej informacji na temat DIABŁA. Kupowanie gazetek konkurencji, bo na ich CD–kach był kącik DIABLO. Wreszcie przyjęty z euforią (przez wszystkich chyba) dział TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC (wtedy miałem już złożone zamówienie na DIABLO 2) i jakże bolesne jego zniknięcie wraz z Nubarusem (ogromna strata, Pegaz, ale to temat na inną okazję). Kolejne rewelacje Nubarusa czytałem po wielokroć, nie mogąc doczekać się dnia niemiłosiernie wręcz przekładanej premiery. I nastał sądny dzień 6 lipca roku pańskiego 2000, gdy drżącymi rękoma odebrałem niepozorną paczkę...

Grę rozpocząłem dwa tygodnie później, po wymianie sprzętu – poprzednia konfiguracja była poniżej krytycznego minimum i nie „stykała". I szczerze powiedziawszy, zawiodłem się... No, może nie do końca, ale jednak. Mówię to z perspektywy paladyna poziomu 31. i kilku tygodni gry. Może zbyt wiele oczekiwałem, lecz były to oczekiwania wysoce uzasadnione – kto jak kto, ale Blizzard powinien się postarać. Po pierwsze wydaje mi się, że DIABLO 2 został stworzony dla młodszej części odbiorców. Pomimo tego, że ginąłem wielokrotnie, to udało mi się zabić (za pierwszym podejściem!) Rogatego w niecałe 2 tygodnie – jak dla mnie o wiele za szybko! Choć oczywiście były potwory, na których się zacinałem, np. Duriel.

Po drugie – błędy i wymagania sprzętowe. Zanim dorwałem łatkę, DIABEŁ zawiesił mi sprzęt kilkanaście razy. Po załataniu sprzęt się nie wiesza, lecz grafika nadal lubi się haczyć, a gdy na ekranie robi się tłoczno, to mam pokaz slajdów :(I tu moje pytanie: jakie są „realne" wymagania gry? – mam teraz Celerona II 600 MHz i nVIDIĘ VANTA 16 MB AGP oraz CD–ROM 16x i 48 MB RAM ze starego kompa; gram w trybie 2D pod W'98.

Po trzecie, mój największy zarzut – fabuła. Fabuła jest żenująca. Po szumnych zapowiedziach Blizzarda i jak sądzę licznych postulatach i propozycjach wysyłanych pod jego adresem przez graczy mogliśmy spodziewać się zagmatwanej i skomplikowanej historii. A co dostaliśmy? Historyjkę prostą jak konstrukcja młotka! Questy są banalne (z małymi wyjątkami, np. poszukiwanie Caina), a niektóre wręcz debilne – nic nie wnoszący quest (zaliczyłem go po zabiciu Mefista) z księgą jakiegoś Lam Esena. Doskonale zdaję sobie sprawę, że DIABLO 2 to „tylko" action RPG, lecz co innego mówił Blizzard, zapowiadając ucztę, a serwując jedynie kiepskie pod względem fabularnym danie. Jeśli chodzi o furtkę (w postaci Baala) pozostawioną dla dalszego ciągu, to każdy choć trochę myślący gracz mógł się tego spodziewać. Przecież DIABLO to dojna krowa! Jedynym motywem, który mnie naprawdę zaintrygował, była (i jest nadal!) pewna młoda dama, którą spotkałem w akcie III. Już miałem jej zaproponować małe tete–a–tete, ale stwierdziłem, że najpierw trzeba się czymś wykazać, choćby zabiciem Mefista :) No i gdy wróciłem po wszystkim, okazało się, że Natalia gdzieś zniknęła...

Żeby stępić ostrze mojej krytyki, muszę przyznać, że DIABLO 2 ma też dużo zalet i kilkoma rzeczami potrafił mnie zauroczyć. Przede wszystkim drzewka umiejętności (pierwszorzędny pomysł!), które w połączeniu ze zróżnicowanymi postaciami oferują bardzo duże możliwości i pozwalają na odmienny styl rozgrywki. Idąc dalej, nieco zmieniony interfejs użytkownika – dodana możliwość biegania i podświetlania przedmiotów (bardzo przydatne!), pomysłowo zaprojektowany pas z napojami (o wiele wygodniejszy w użyciu niż stary), paski żywotności potworów (pomocne, ale zbyt ułatwiające zabawę), sposób wyświetlania opisu przedmiotów (do tego długo nie mogłem się przyzwyczaić) i wreszcie możliwość pełnej konfiguracji klawiatury i myszki (duże brawa!). Także zbrojownia robi duże wrażenie – jest w czym wybierać: przedmioty zwykłe (kto tego używa?), magiczne, „żółte", „złote", „zielone", z miejscem na klejnot, w wielu klasach i odmianach... (a Kostka Horadrimów?! – czegoś takiego się nie spodziewałem!). Tutaj twórcy się postarali. Szkoda tylko, że przedmioty unikalne nie mają równie unikalnego wyglądu (chyba że jeszcze takich nie znalazłem). Muszę również pochwalić warunki pogodowe – dzień, noc, niesamowite burze z piorunami. Wszystko zostało oddane bardzo realistycznie. A deszcz? – po prostu czuć wilgoć. Raz, gdy przeglądałem ekwipunek oraz statystyki i nie widziałem pola gry, zaczęło padać. Odruchowo spojrzałem w okno. Dopiero wtedy zorientowałem się, że deszcz pada na ekranie monitora! Z kolei muzyka jest świetnie dopasowana do poszczególnych aktów i razem z warunkami pogodowymi tworzy niezły nastrój, który pozwala zapomnieć o brakach w fabule. Szczególnie utkwił mi w pamięci akt III – z pulsującą muzą, hordami wnerwiających „skrótów" (popiskujących jak Ewoki) i nożami większymi od nich (ale po zabiciu wyglądają ślicznie, ułożeni w kolorową rozetkę wokół naszej postaci) oraz wilgotno–dusznym klimatem, przypominającym „kwietne wojny" z jednego z opowiadań Julio Cortazara. Co do polskiej wersji językowej to mam mieszane uczucia. Z jednej strony wersja oryginalna nie przeszkodziłaby wcale (wobec prostoty scenariusza) w ukończeniu gry, utrzymując (mam nadzieję) klimat i koloryt części pierwszej. Z drugiej strony, dzięki lokalizacji możemy zrozumieć wszystkie teksty bez potrzeby wertowania słownika w poszukiwaniu „dziwnych" słówek. Głosy Bohaterów Niezależnych w większości prezentują się nieźle, poza małymi wyjątkami. Najbardziej przypadła mi do gustu postać niedosłyszącego Lycandra oraz teksty Gheeda (ten o pryszczu na tyłku jest świetny!), większość „panienek" sprawia wrażenie, jakby miała nam zaraz wskoczyć do łóżka – czyżby efekt zamierzony?!? Główne bestie, dzięki bardzo dobrze dobranym głosom, zyskały prawdziwie piekielny wymiar. Naprawdę można się wystraszyć! Miałem tylko nadzieję, że nazwy przedmiotów i potworów pozostaną w oryginale, ale przyznaję, że spolszczenie nadało im specyficznego słowiańskiego charakteru.

Ocena grafiki to jak zwykle kwestia sporna. Z mojego amatorskiego punktu widzenia jest OK, dopracowana w szczegółach, a niektóre lokacje są naprawdę śliczne, choć całość wydaje się trochę „nieostra" (dotyczy to także wyglądu przedmiotów i postaci). W tym jednak miejscu muszę skrytykować akt IV. Na tle całości wygląda bardzo kiepsko. Nie dość że krótki, to jeszcze zaprojektowany bez pomysłu. Spodziewałem się czegoś, co u zwykłego śmiertelnika wywołałoby ciężką paranoję. Moja rada? Więcej elementów surrealistycznych lub o charakterze psychodelicznym. Losowe generowanie poziomów – w tym miejscu puszczam oko do Huntera (SS #44) i pozostawiam to jego werdyktowi :)

Oceniając animację, muszę wytknąć wrażenie ślizgania się postaci. Natomiast postać Diablo bardzo mi się podoba. Widok Rogatego biegającego na czworakach jest miodzio!!! Ogromnie ucieszyła mnie także jedna z innowacji (pomijam tutaj mało przydatnych najemników, z których nie korzystam) – upragniona przez wszystkich skrytka na znalezione „skarby". Niech mi tylko ktoś wytłumaczy, dlaczego ta skrzynka jest mniejsza od plecaka – przecież to nielogiczne?

Pomimo powyższych zalet uważam, że DIABLO 2 zasługuje co najwyżej na ocenę 8 (i to tylko w przypadku prawdziwych diablomaniaków) – gdyby nie fabuła, byłoby znacznie lepiej. Mam nadzieję, że taką samą notę znajdę we wrześniowym wydaniu NSS. Wyższa ocena będzie nie fair w stosunku do graczy. UWAGA!!! Zaznaczam, że moja opinia dotyczy tylko trybu dla jednego gracza (nadal nie mam dostępu do sieci, ale już niedługo – Netia RULEZ!)

Moją pseudorecenzję potraktujcie jako głos w dyskusji, która na pewno rozpęta się na Waszych łamach. – Pshemo „Lord_Mister" Misterski

● Hajda na Randalla

Problem, który chcę poruszyć, dotyczy bardzo długo oczekiwanej gry, a mianowicie DIABLO 2. Wasza recenzja w NSS odnośnie tej gry jest tragiczna (chodzi o singleplayer). Jakiś frajer (a dokładnie Randall), wielki „mistrz literackiej sceny w Polsce", przedstawił 10 dowodów na to, iż DIABLO 2 jest grą niedopracowaną. I właśnie to mnie najbardziej przeraziło, gdyż większość z tych argumentów nie ma odzwierciedlenia w rzeczywistości:

1. W pierwszym podpunkcie czepia się tego, że historia dla każdego bohatera jest taka sama. To niech wytłumaczy mi, jak miałaby wyglądać gra na Battle.necie, gdyby każda postać musiała wypełniać inne questy, gra z gościem, który gra inną postacią traciłaby sens.

Randall – Chodziło mi o inną historię dla postaci, np. żeby każda zaczynała gdzie indziej (nawet gdyby to był minietap), a dopiero potem spotykałyby się na terenie obozowiska w I akcie. Zabieg czysto kosmetyczny, a atmosfera już byłaby lepsza.

3. To już jest zupełna przesada. Myślicie, że otrzymanie dodatkowych punktów umiejętności, pierścieni, punktów życia nie sprawia satysfakcji?

Randall – Jedno z drugim nie ma nic wspólnego. Przypominam, że zarzuciłem DIABLO brak interesujących subquestów (za wyjątkiem zlecenia dla Charsi), wiążących się np. z otrzymaniem supernagrody. I swoje zdanie podtrzymuję.

4. Jak jesteś taki mądry, to spróbuj wymyślić 150 równych sobie umiejętności. Zauważ także, że nie każda postać ma takie umiejętności, bez których się nie obejdzie. Wskaż taką np. u czarodziejki (tylko nie mów, że ciepło) lub amazonki.

Randall – A może trzeba było pójść na jakość, a nie na ilość? Trudno wymagać, byś znał tzw. zasadę Brzytwy Ockhama, ale zapamiętaj ją sobie i: „nie mnóż bytów ponad miarę".

6. Klejnoty nie mogą być zbyt potężne, bo gdyby tak było, to wszyscy by z nich korzystali. A zaletą przedmiotów z klejnotami jest to, że możesz sobie stworzyć przedmiot, który ci najbardziej odpowiada. I nie wspominaj nic o słabych przedmiotach, gdyż dla czarodziejki stworzyłem sobie tarczę z odpornością na wszystko po 56%. Zresztą można też wkładać gemsy w przedmioty z Koszmaru czy Piekła (np. w wielka korona, która ma 97 obrony). Więc bez przesady.

Randall – Znalezienie (wykreowanie) idealnych klejnotów jest bardzo trudne. Przez pewien czas używałem miecza z zaborem mana+życie (czaszeczki), ale należy dążyć do znajdowania przedmiotów z maksymalną liczbą

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

„usprawnień", a moc klejnotów jest znacząco ograniczona.

9. Jak jesteś taki boss, to spróbuj swoich sił w walce nekromantą z Andariel lub czarodziejką z Mefistem na Normalu.

Randall – Nie wiem, jakie kłopoty można mieć z Andariel, jeśli walczy się nekromantą. Mam kumpla, który jako nekruś 36. poziomu nigdy jeszcze nie zginął. Bo grać to trzeba umieć, kolego Scorpion!

10. Kurde, to ludzie pracują nad grą, wymyślają potwory, starają się je dopracować graficznie, obmyślają dla nich przeróżne zachowania, żeby jakiś pajac napisał w gazecie, że jest małe urozmaicenie potworów. No trzymajcie mnie! (dla waszej informacji – jest około 47 różnych stworów o innych zachowaniach i umiejętnościach, z wyłączeniem bossów).

Randall – 47? Żenująca liczba. Szczerze mówiąc, myślałem, że więcej. Jak można nie zauważyć tego (akceptować to!), że w wielu wypadkach model zachowania potworów jest taki sam dla kilku gatunków, a w grafice są tylko różnice kosmetyczne?

No i to by było na tyle. A tak na marginesie, ten „mistrz literackiej sceny RPG", czy on w ogóle zna fabułę tej gry? Jeśli tak, to niech mi powie, kiedy zabił Baala, no bo tak się dziwnie składa, że ja grając dość długo, nie miałem tej przyjemności (może źle szukałem?). Pewnie tak, bo przecież mieliście eksperta. Prawda jest jednak taka, że wasz mistrz nie zna fabuły. A ja do tej pory myślałem, że w grach typu RPG (poza rozwijaniem postaci) najważniejszą rolę odgrywają wydarzenia związane z naszą postacią. I wy przyznajecie tej grze 8, wymieniając takie błędy (nie wspomnę o NOXIE, w którego miałem okazję grać i stwierdziłem, że DIABLO 2 jest o niebo lepsze, mimo iż oceny są podobne). Nie będę poruszał tematu multiplayera, ale moim zdaniem zasługuje na 10, o czym świadczą moje rachunki telefoniczne.

O ile szanujecie swoich czytelników, chciałbym, aby ten list ukazał się na łamach waszego pisma, aby każdy miłośnik DIABLO mógł go przeczytać i wyrazić swoje zdanie na jego temat. Wiem, iż jest on dość długi, ale starałem się napisać to wszystko, z czym się nie zgadzam – SCORPION

Randall – Z satysfakcją zauważam, że Scorpion nie potrafił znaleźć żadnego argumentu przeciw czterem moim zarzutom, a pozostałe sześć to przykład typowego bezrozumnego „czepialstwa". W rzeczywistości jednak nie kłócimy się wcale o DIABLO 2. Kłócimy się o pewien styl życia. Scorpion mógłby w towarzystwie panny z 50-kilową nadwagą jeść kaszankę na gazecie i byłby szczęśliwy. Ja wolę kolację w dobrej knajpie, z laską, za którą wszyscy faceci się oglądają. Cóż, jeden lubi pomarańcze, a inny, jak mu nogi śmierdzą. Ale Scorpiona takiego już Pan Bóg stworzył, więc mu wybaczcie!

A tak na marginesie „mistrz literackiej sceny RPG" w ogóle nie zna fabuły gry. Jeśli tak, to niech mi powie, kiedy zabił Baala?

Randall – Tu mam za co się sumitować. Baal „pokróliczkował" mi się z Belialem. Jednak wysuwanie stąd wniosku o nieznajomości fabuły jest chyba pewną przesadą, prawda?

● Hajda na redakcję

Witaj Pegaz! Nie wiedziałem, do kogo napisać, bo sprawa dotyczy więcej niż jednej osoby, więc piszę do Naczelnego. Tak, tak, domyślasz się, że konkretnie chodzi o artykuły o DIABLO. Niestety, ludzie tworzący te strony popełnili masę rażących błędów. Po przeczytaniu tychże stron w porywie gniewu rzuciłem NSS-a na glebę, potem na nim poskakałem. Mogliście recenzję dać w numerze wakacyjnym, to byście na czasie byli.

Pegaz Ass – Bez przesady! W wakacje numeru nie robimy, nawet z powodu DIABLO 2.

Chcę, byście wiedzieli, co o Was myślą te tysiące, które czytają NSS i grają od połowy czerwca (tak, tak, piraty miałem już w połowie czerwca, ale skąd, to tajemnica). Spartaczyliście robotę jak nigdy i z pewnością wielu ma was teraz za skończonych lamerów. Wygląda to tak, jakbyście w DIABŁA grali od tygodnia i przeszli go najwyżej jedną postacią na Normalu. Sorry za te słowa, ale jeżeli chcecie, byśmy wam mówili to, co o was myślimy, to nie zawsze będą to słowa pochwały. Ale do rzeczy.

Pegaz Ass – Jak to w państwie „demokratycznym" bywa, postarałem się, by oskarżeni mieli zapewnione prawo do obrony ,i tak się też stało. Niech przemówią obie strony (nie za dużo oczywiście, hehe!).

Artykuł pierwszy – DIABLO 2 na singlu

1. Piszecie na początku o zlokalizowaniu DIABLO, raczej nie są to pozytywne słowa, po czym piszecie dalej o polskiej wersji (nie dodając do głównego napisu – PL).

Asmodeus von Dirt – „PL" zwykle wstawiamy do tytułu dla odróżnienia wersji zlokalizowanej od wcześniej już opisanej wersji angielskiej. W tym przypadku mamy do czynienia tylko z wersją PL, więc wydawało się nam rzeczą zbędną takie wyróżnianie na siłę, ale wola ludu... Możemy stawiać PeeLki wszędzie.

2. „Cała historia... fragmenty opowieści MALIASA...". Maliasa? Jakiego Maliasa? Tak ważna postać w grze i tak przekręcić jej imię! Ta postać ma na imię Marius!

AvD – Fakt, przyznaję się do błędu. Nie byłem pewien wymowy jego imienia, więc w tym przypadku posłużyłem się tekstem z sekcji „Na 5 minut przed..." z poprzedniego numeru. Pomyłkę zauważyłem, niestety, za późno i nie było już czasu na poprawkę. Wszystkich zainteresowanych, z Mariusem włącznie, przepraszam.

3. „Przyjdzie Wam się zmierzyć nie tylko z samym Diablo, ale też i z jego dwoma braćmi"??? Może my o innej grze mówimy? Przecież z Baalem nikt nie walczy, drugi epizod kończy walka z Durielem, który nic wspólnego z braćmi nie ma. Zresztą, Baal niepokonany idzie wśród szczurów i ognia w Epilogu.

AvD – Geezus, czy gdy ktoś mówi o kimś, że ten jest jego bratem, to od razu musi być z nim spokrewniony? Może to przecież oznaczać, że kręcą się razem i znają się jak łyse konie :) Posłuchaj, bracie (sic!), goście kierują Piekłem, a to nie przelewki. Cóż zatem złego w tym, że nazwałem ich braćmi???

4. No właśnie – jaki Belial??? Przecież to Baal, jak macie rąbniętą i źle spolszczoną wersję (normalka), to weźcie sobie angielski oryginał.

AvD – Jaki Belial? Taki Belial, że jakbyś troszeczkę uważniej przeczytał to, co znalazło się w ramce, dowiedziałbyś się, o co tak naprawdę chodzi. Pozwól, że zacytuję samego siebie (nie lubię tego, ale cóż): „Religia chrześcijańska (a zatem także i nierozerwalnie z nią współistniejąca wiara satanistyczna) zna czterech (nie trzech, jak jest to ukazane w DIABLO 2) książąt piekielnych". Tam nie chodziło o grę, jeno o fakty, człowieku...

5. „...zaś załadowana gra rozpoczyna się zawsze w Obozowisku...". Dodajcie jeszcze, że w Obozowisku Łotrzyc,

Supery

Cześć!

Mam nadzieję, że większość z Was już po rozgrzewce (szkoły ruszyły miesiąc temu), więc tym razem nieco rozrywki intelektualnej. Jeśli coś przeczytałeś i nie wiesz, o co chodzi, to pamiętaj: „Kto się śmieje ostatni? Ten, któremu trzeba tłumaczyć". Tak więc dbajcie o swój intelekt, bo szkoła to nie wszystko :)

Pegaz Ass

PS Motto na październik – Mądry głupiemu ustępuje... i dlatego ten świat tak wygląda.

● Ze szkoły

– chemia – Markowski, napiszesz sto razy: „Nie będę robił kopulacji na lekcjach chemii" (coś Ty zrobił, że wyszła z tego kopulacja?).

– biologia – P'sorko, czy oczy to też szkielet?; Dlaczego parapodia są bardziej ukrwione? Bo to narządy ruchu.

– polski – Co napisał C.K. Norwid? Eeee... „Bema pamięci żałosny rozpad"; W języku polskim mamy 3 strony: bierną, czynną i nieczynną; Krzyżacy skazali Juranda na amputację i wygnanie.

– historia – Jednoczesnym królem Polski i Szwecji był Zygmunt III Wazon.

– geografia – Długość geograficzną wyznaczają południki, a szerokość geograficzną północniki.

– informatyka – Dziś powiem wam, dlaczego Bill Gates jest taki genialny.

– genialności Francuza na angielskim – psyszikal deprejszon – psychological depression; a grejt mizeria – a great missery; Licz Waliza – Lech Wałęsa; kidnejping – kidnapping; kserokopaj – odbić na ksero :)

● Kawały

– Jak królewna Śnieżka budzi krasnoludków? SEVEN UP!!!

– Co Miś Uszatek je na kolację? Pora na dobra noc.

– Co robi blondynka z głową w trawie? Pasie kozy.

– Jaki jest najlepszy środek na łysienie głowy? Środek głowy.

– Dlaczego nasz sąsiad tak klnie? Albo mu pies uciekł, albo żona wróciła.

– Po czym poznać rosyjskiego sportowca? Dłubie w nosie oszczepem.

– Jak działa najnowszy rosyjski spadochron? Na takiej zasadzie, jak poduszka powietrzna – otwiera się przy uderzeniu.

– Czy był dzisiaj stolec? – pyta lekarz pacjentki w czasie obchodu. – A kręcił się tu jakiś facet, ale się nie przedstawił.

– Na co umierają dzięcioły? Na wstrząs mózgu.

– Kto to jest ginekolog? Jest to mężczyzna, który szuka problemów tam, gdzie inni znajdują radość.

● Przekręty

Messiah – Czyli Jak Relaksują się Aniołki; Tomb Raider – Słoneczny Patrol; Adaś i Pirat Barnaba – Clinton vs. Putin; Close Combat – Lekcja Matmy.

● Głupoty ogólne

Każdy lubi misie, ale to uczucie nieodwzajemnione; Nie podawaj herbaty na tacy, trudno z niej pić; Prawdziwych komunistów poznaje się w biedzie; Sumienie – cichy głosik, który szepce, że ktoś patrzy; 997 – najlepsze party-line po polsku; Sprzedam pszczoły, jak lecą; Uwaga! Słońce dzisiaj nie wzejdzie, bo jest za zimno; Jestem zegarem, mam wskazówki od psychiatry; Rodzynka to stroskane winogrono; Kazirodztwo – gra dla całej rodziny; Krecik czołowym działaczem podziemia; Żeby nie wiem co, to ja i tak nie wiem nic.

W jednej z sal Studium Wojskowego UJ wisiała na ścianie wielka plansza przedstawiająca algorytm udzielania pierwszej pomocy poszkodowanym.▼

a więcej nie będę kupował NSS–a. Przecież to, gdzie się po śmierci startuje, zależy od tego, w którym epizodzie grasz i czy zmieniasz poziomy trudności. A nie w każdym epizodzie miejsce startowe ma w nazwie Obozowisko.

AvD – Spoko, spoko! Nikt nie ma zamiaru dodawać, że chodzi tu o Obozowisko Łotrzyc. Z racji tego, że – jak sam napisałeś – to, gdzie się odradzasz, zależy od rozgrywanego epizodu i poziomu trudności, bezsensem byłoby pisanie za każdym razem czegoś w stylu „obozowisku, miasto" itd... Nie uważasz?

6. „Bestie podzielone są na kasty... grafomańskie imiona...". Czy ktoś wam kazał w polską wersję grać? Wszyscy porządni Diablomaniacy wiedzą, że polisz werszyn to syf totalny.

AvD – „Polisz werszyn"? A może „poliż"? ;) Nikt nam nie kazał grać w polską wersję, ale warto pamiętać o tym, że NSS nie jest kierowany li tylko do Diablomaniaków. W naszym kraju krąży oficjalnie zlokalizowana wersja, a z racji tego faktu, to ją właśnie opisujemy. Przypominam punkt pierwszy naszej rozmowy...

7. Ale to na plus – OCENA. Jest jak najbardziej słuszna, bo dobrze uargumentowaliście błędy gry. Dodać do tego jeszcze należy zaledwie 21 questów (ponoć miał być RPG, no nie?).

AvD – Gdyby nie redakcyjna korekta, DIABLO 2 dostałby 7/10, bo na tyle go oceniłem. Ktoś jednak bał się chyba zbyt radykalnego osądu i pojawiła się ósemka.

Artykuł drugi – DIABLO 2 na multiplayerze

1. Na początku zaraz piszecie o łatwości podłączenia do B–Netu, a potem o kolejkach i braku miejsca. Gdzie tu logika?

Frogger – Napisałem: łatwo założyć konto (tzn. jest to nieskomplikowane), trudno założyć grę. Czy widzisz tu jakąś sprzeczność?

2. „Amazonka stanowi... zna trochę przydatnych zaklęć" – jeżeli mówicie o czarach jako takich, to można powiedzieć, że ma je każda postać (łącznie z barbarzyńcą). A normalnych czarów nie ma. Wiem, bo mam 45. poziom i jakoś nie spotkałem się z oczywistą magią. A jakieś tam nasączacze strzał ogniem... To nie magia.

Frogger – Czepianie się słówek. Żeby nie wprowadzać zbędnego zamieszania, na sieci zdolności i czary wszyscy określają wspólnym mianem spells, więc nie widzę nic złego w dokonaniu podobnego zabiegu na potrzeby języka polskiego.

3. Jeszcze do tego samego. Amazonka wbrew pozorom ma najlepsze ataki, więc określenie „w miarę nieźle" jest nie na miejscu. Oczywiście lepsze ataki ma barbarzyńca, ale wszyscy wiedzą, że ta postać jest zdecydowanie mocno przegięta, a patche (np. 1.03) już obniżają zdolności tego wojownika.

Frogger – jw. Nie uważam, żeby amazonka była mistrzynią walki wręcz, a określenie „w miarę nieźle" jest dość szerokie.

4. „Na razie trudno powiedzieć, czy w pojedynkach któraś z postaci ma ewidentną przewagę...". Zaczynam kumać. Tekst napisaliście na początku lipca, a numer jest we wrześniu. Jest to taka sama sytuacja jak z opóźnieniem DIABLO... Co do postaci, zdecydowanie najbardziej przegięty jest barbarzyńca. I to nie jest tylko moje zdanie. Wystarczy zapytać się Saimka (to taki koleś, co jest opem na waszym kanale :))

Frogger – Mylisz się, tekst pisałem w połowie sierpnia. Faktem jest, że barbarzyńca jest niezły, jednak przypominam, że w rankingach hardcore'owych zajmuje równorzędne miejsce z nekromantą. Rzeczywiście wydaje się, że te dwie postacie są najsilniejsze, ale wolałem być ostrożny z szafowaniem tytułem „naj". Tym bardziej, że Blizzard co kilka dni coś zmienia (np. czar Revive został poważnie osłabiony u nekromanty, niewykluczone, że i barbariana spotka coś przykrego).

5. Nie można mówić o jakimkolwiek zbalansowaniu postaci, bowiem wszystko zależy od zdolności gracza i umiejętnego rozwijania umiejętności. Każdy ma szansę być bossem (ale barb oczywiście, niestety, największe).

Frogger – Hmm... Z pierwszym zdaniem częściowo się zgodzę. Rzeczywiście, umiejętności gracza liczą się przede wszystkim. Jednak nie zmienia to faktu, jak zresztą sam wcześniej pisałeś, że niektóre postacie są silniejsze niż inne.

6. Piszecie o tradycyjnym B–Necie. A Saimkowy? No, chyba że to, co on robi, jest nielegalne. Ale ten serwer jest wręcz puściutki i zawsze można sobie pograć.

Frogger – ??? Wybacz, ale pierwsze słyszę o „Saimkowym Battle.necie". Może oświeć mnie nieco...

7. B–NET tak w ogóle to leszczaństwo, wolne połączenia, kolejki, a dostać się na niego można tylko w godzinach od 4 do 6 nad ranem. Tylko po TCP/IP da się jakoś grać (dopisał Pheagator).

Czas na imadło – coś Asmodeus nieuważnie grał w DIABLO 2

1. „Podczas transakcji pożądana kwota...". He, he, a jak się targujesz na multiplu, to musisz przy sobie kasę mieć.

Asmodeus von Dirt – Co ja mogę na to odpowiedzieć? Czy zauważyłeś tam gdzieś napis, że ten poradnik dotyczy wersji multiplayer? Bo ja nie...

2. Tak naprawdę każda z postaci nie ma ograniczeń co do noszonej zbroi i broni. To tylko kwestia odpowiednich współczynników. Oczywistym jest jednak, że nie skorzystamy z umiejętności w broniach inną postacią, niż to jest na broni napisane.

AvD – Amen. :)

3. „W pierwszym akcie przydadzą się rzeczy...." – bzdura stulecia. W każdym epizodzie potrzebne są maksymalne odporności na wszystko (to jak najlepiej), bo potwory nie wybierają w swoich zdolnościach magicznych. Poza tym Andariel ma atak trucizną, więc po co błyskawice?

AvD – Oczywiście, że potwory nie wybierają w swoich zdolnościach magicznych. Ale tak czy siak, niektóre potwory są charakterystyczne dla danych aktów. Sprawdź epizod trzeci. Czy widziałeś w jakimś innym akcie tych gostków plujących ogniem?

4. „Korzystając z jednego uzbrojenia, nabijasz sobie..." – tego to ja nie rozumiem. Przecież to tylko i wyłącznie zależy od rozwijanych umiejętności. Mogę przecież walczyć sobie toporem, a umiejętności i tak przeznaczyć np. na włócznię (JAB attack). Sam pasek doświadczenia nie ma tu nic do rzeczy.

AvD – Mogę walczyć toporem i umiejętności przeznaczać sobie np. na włócznię... no pewnie, że mogę. Ale po co? Jeżeli decydujesz się na korzystanie z jednego rodzaju uzbrojenia, to lepiej przeznaczać doświadczenie właśnie na tę kategorię.

5. „W pierwszej kolejności zakup napoje regenerujące energię życiową i magiczną...". Czy my aby mówimy o tej samej grze? Przecież napojów many nie można kupić w żadnym sklepie.

AvD – Jak to nie można?!? W każdym akcie istnieje postać, która handluje przedmiotami magicznymi, tomami oraz napojami regenerującymi i tymi od many...

6. Tekst o barbarzyńcy jest skupiony w zasadzie tylko na podwójnym uderzeniu. Wnioskuję, że ten, kto grał u was tą postacią, po prostu doszedł tylko do tej umiejętności. A bonusy pasywne do wszelkich ataków? A bonus do biegania, odporności i masa innych rzeczy, do których inne postacie potrzebują powerful items?

AvD – Jak można wywnioskować z tekstu, poradnik ten dotyczy początku. Dla początkujących jest on przeznaczony.

7. To, że Odnajdywanie Mikstur na odpowiednim poziomie daje często Full Rejuvenation Potions, to nikt nie chciał wspomnieć...

AvD – A po co o tym pisać, skoro do tego i tak każdy dojdzie w pewnym momencie sam? Jeżeli tekst dedykowany jest tym „zielonym" w kategorii DIABLO 2, to mądrzej było skupić się na początkach, aby nic więcej nie gmatwać.

8. Tekst o nekromancie, że niby świetne są przywołania szkieletów i glinianego golema. A stalowy golem na 30. levelu?

AvD – To samo, co w punkcie 6. Naprawdę!

9. To, że w DIABLO 2 jest secret cow level, wiedzą wszyscy mniej więcej od początku lipca. Zresztą, wystarczyło po stronkach pochodzić...

AvD – Wiadomo było też, że Kursk zatonął i nikt nie wyjdzie z tego cało. Ale i tak wszyscy o tym wiedzieli.

10. „Blizzard nie uniknął całkiem niezłej wpadki...". He, he, to nie wpadka, to było celowe. Chyba nikt by nie chciał stracić całego ekwipunku tylko dlatego, że zginął. Od tego są hardcore'owe postacie, jakby ktoś nie wiedział. Przecież jak zginę, to na golasa nie zawsze mi się uda odzyskać ciała. Poza tym było o tym napisane w READ.ME, po coś się ten plik tak nazywa.

AvD – Załóżmy, że nie wszyscy takowe pliki czytają. Na ogół są w nich zawarte rzeczy, które i tak nikogo nie interesują. Trochę głupio jest pisać w poradniku coś w stylu: „przeczytajcie sobie READ.ME". Nie uważasz?

11. Cow level istnieje także na poziomach Nightmare i Hell.

AvD – No i co z tego?

A teraz moje dodatki: 1. Nikomu się nie chciało zrobić wzmianki o patchach do gry; 2. Istnieją tak naprawdę dwie wersje gry. Różnica polega na tym, że podczas rozmawiania z postacią, która ma Gamble (Hazard), w jednej wersji można kupować w ciemno przedmioty magiczne, a w drugiej grać w Magic the Gathering.

Wnioski: 1. Dosyć podobne do tych, o których napisałem wyżej. Daliście ciała!; 2. Szkoda, że opisaliście polską wersję, szczególnie w opisach umiejętności mi to przeszkadzało, do tej pory nie wiem, co to jest rozpędzenie; 3. Dodam, że jestem szczęśliwym posiadaczem DIABLO 2 w wersji angielskiej – Yarpenn Zigrinn

● Inni mają gorzej

Heyka!!! Ja odnośnie recenzji D2. Nie wiem, czy wiecie, ale inne gazety trochę to „skopały" i myślałem, że mój ukochany miesięcznik wreszcie pokaże, na co go stać i mając przewagę tego, jak umoczyli inni, a jednocześnie miesiąc opóźnienia :) przygotuje naprawdę recenzję de lux, w której nie można się będzie do niczego przyczepić. Tymczasem rzeczywistość okazała się zgoła odmienna. Ocena spox 8 i 9 (swoja drogą to niezły sposób wybrnięcia z sytuacji). I co se ma myśleć czytelnik, który na grupie dyskusyjnej o D2 staje w obronie ukochanego eNeSeSsika i stawia na szali swoją reputację? Że został wykiwany:(Pozdrawiam – Slim

PS No, ale na pocieszenie zostaje fakt, iż inni (czytaj – inne gazety o grach komputerowych) umoczyły jeszcze bardziej... ale swoją drogą marna to pociecha.

● Rozdeptane ucho Żaby

Cze, Pegaz! Tak właściwie to ten mail jest adresowany do Froggera. Pierwsza sprawa: Czy ci słoń nadepnął na ucho, czy co??? Muzyka w DIABLO 2 jest znakomita??? To chyba jakieś żarty. Muzyka może zanudzić na amen, a poza tym w jedynce była podobna, a ile czasu od niej minęło? Teraz sprawa druga: cytuję twoje słowa „Zdecydowanie polecam DIABLO 2 wszystkim, którzy mają dostęp do Internetu i lubią RPG". Wyjaśnij mi, co DIABLO 2 ma wspólnego z RPG (chyba tylko to co piernik do wiatraka). Zapamiętaj raz na zawsze: DIABLO 2 to typowy hack'n' slash, rąbanina, napierdalanka, rzeźnia (jak kto woli to nazywać), ale w żadnym razie RPG! Przedstawicielem tego gatunku są chociażby pamiętne EYE OF BEHOLDER, ISHAR, LANDS OF LORE czy też z ostatnich lat BALDUR'S GATE i TORMENT – ChristoFF

PS Zgadzam się z tym, co powiedział mi Mamut, że DIABLO 2 singleplayer powinien dostać 7/10, a w moim odczuciu nawet 6/10.

● Wynurzenia fana

Pozwolę sobie zacytować rozmowę z moim kumplem o DIABLO 2: „Gra, na którą czekali tak długo wszyscy miłośnicy poprzedniej części, moim skromnym zdaniem okazała się być niewypałem! Stracono wspaniały klimat pierwszej części. Na początku, podczas oglądania intra, myślałem, że gra będzie wspaniała, ale się zawiodłem. Zepsuli muzykę, tak jakby na siłę chcieli poprawić coś genialnego. Wprowadzili jakiś głupi system umiejętności. Grafika poprawiona, ale gorsza! To już nie ta gra! Na szczęście gra się podobnie jak w jedynkę i da się pograć, ale to już nie to samo. Klimat ponownie sp*** polska lokalizacja. BALDUR'S GATE była prawie genialnie spolszczona, natomiast to, co usłyszałem w DIABLO 2, jest okropne. Owszem, tekst ładnie spolszczony, wszystkie ikonki w porządku, ale głosy postaci są do kitu. Jakiś pedał opowiadał o Panie Terroru, czyli Diablo, jak w reklamie płatków śniadaniowych Nestle. Lepiej zagrane są bajki na dobranoc. Grałem paladynem, oczekiwałem jego wypowiedzi głosem tajemniczym, pełnym strachu, a ten wydzierał się jak murarz na budowie. Aby oddać różnice, można to przedstawić za pomocą stylu słownego. Oto porządna wypowiedź: „W tych podziemiach czai się śmierć!". A oto styl wykrzykiwania w DIABLO 2: „Kurde! Ale tu śmiercią śmierdzi!". Mimo tych wad da się grać. Nawet fajnie, ale gra dużo straciła w moich oczach. Może jakbym się przyzwyczaił do złych zmian, to by mi się bardziej spodobała." – Radosław

● Nasza strona WWW

Jush chciałem was ochrzanić (bo pieprzu w domu zabrakło;), że wasza strona to chłam, q... i w ogóle... wchodzę na stronę, aby znaleźć maila do webmastera... patrzę... a tam wszystko gra;) Fajna stronka:) – LooZ

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Frag Zone

Witam Czytelników NSS! Mam przyjemność ogłosić, iż dział w pełni poświęcony grom z gatunku First Person Perspective powrócił na łamy tego czasopisma.

Wbrew pozorom nie jest to zwykła reanimacja tej rubryki, a wręcz przeciwnie – FragZone rusza z pełnym zapleczem planów i kierunków rozwoju, chociaż te zależne będą od opinii Czytelników, czyli Waszych opinii.

To właśnie Wy będziecie mogli określić wizerunek FZ, jak to się pięknie mówi – dział będzie prowadzony dla i przez Was. Mam nadzieję, że cel ten zostanie osiągnięty (o ile w ogóle można go osiągnąć) i nie będą to jedynie ambicje z pomarańczowej galaretki.

By nie posądzono mnie o gołosłowność, przedstawię kilka punktów, którymi kierowałem się podczas zbierania materiałów do tego wydania. Myślą przewodnią była „integracja" z siecią Internet – oczywiście z zachowaniem pewnych granic. Wobec tego publikujemy nowości ze świata gier FPP, jak się przekonacie, często (o ile nie zawsze) opatrzonych adresami URL dla tych z Was, którzy chcą dowiedzieć się na dany temat czegoś więcej. Godzina czy dwie w kafejce internetowej z pewnością nie wystarczy do pozyskania odpowiednich informacji, ale mając bezpośredni drogowskaz w postaci linku, wielu z Was przekona się, że to jest najłatwiejszy sposób trafienia do celu.

W każdym numerze FZ będzie też tabelka ze spisem serwerów najpopularniejszych gier (obecnie tylko Q3 i UT). Część Czytelników śmiało może powiedzieć, iż jest to tylko zapychanie miejsca, ale zapewne równie duża liczba graczy stwierdzi, że nie ma rzeczy gorszej od zapomnienia IP swego ulubionego serwera. Ping na zachodnich serwerach nie należy do tych rzeczy, o których najczęściej marzymy. I właśnie w tym celu powstała odpowiednia rubryka – z myślą o tych, którzy nie zaliczają się do grona „starych wyjadaczy".

Freeze Tag

Od dłuższego czasu w sieci dostępny jest mod Freeze Tag. Piszę o nim, bowiem kieruje się on stosunkowo interesującymi zasadami – gracze należą do drużyn, a punkty zdobywa się zamrażając przeciwników. W chwili śmierci postać pokrywa się „lodem" i gracz nie może nią kierować (chociaż może obserwować grę z poziomu „spectate" lub „chasecam"). Zadaniem każdej drużyny jest zamrożenie wszystkich wrogów – dopiero wtedy zdobywa punkt. Do tego wszystkiego można uzdrowić (lub jak kto woli odmrozić) przyjaciela z teamu – wystarczy stać przy nim przez 3 sekundy. Zamarznięte ciała nie ulegają destrukcji, można je przemieszczać (np. rocketjump) – na przykład do lawy, gdzie raczej trudno o bezpośrednią pomoc. Zawodnicy z drużyny, która dopiero co zdobyła punkt, tracą wszystkie rodzaje broni – jakby odradzają się na nowo, lecz bez respawna. Freeze Tag dostępny jest bezpośrednio ze strony jego autorów (www.planetquake.com/freeze/). Plik waży ok. 200 kB i śmiało można go ściągać nawet przy pomocy modemu. W pliku ft.config zapisane są wszystkie parametry rozgrywki. Mod uruchamia się poleceniem „quake3.exe +set fs_cdpath e:\Quake3\ +set fs_game freeze +exec ft.config".

To tyle na dziś. Piszcie (redakcja@ssonline.com.pl z dopiskiem „FRAG ZONE"), o czym chcielibyście czytać. Czy chcecie, aby na łamach FZ mamy poruszać temat starszych gier (np. QUAKE, QUAKE 2, UNREAL), czy skupić się jedynie na bieżącym materiale? Czekam na Wasze sugestie, propozycje oraz uwagi!

Nowości

- Pojedynek między gigantami, jakimi są QUAKE 3 i UNREAL TOURNAMENT, toczy się już bardzo długo, a i tak każda ze stron konfliktu dobrze wie, która gra jest lepsza. Niemniej jednak są tacy, którzy nie wpadli w ten przeklęty wir. QUAKE 3 jako mod do UT... Więcej informacji pod adresem http://www.planetquake.com/oz/tremor/.
- Na stronie www.quake3files.com znajdziecie mnóstwo dodatków do Q3 – prawie 400 plików (bot makery, konfigi, edytory, mody, p–releases).
- Fani UT wielbią go między innymi dlatego, że ma wiele opcji

gry, tzw. mutatorów, które są świetną alternatywą dla trybu DM, TeamDM czy nawet Capture The Flag. Na Zachodzie powstała nawet witryna internetowa, której autorzy zajmują się recenzowaniem nowo powstających modyfikacji UT. Zainteresowanych odsyłam pod adres: www.planetunreal.com/mutationstation/.

- Nagrody w turnieju Arizona Challenge 2000 (Phoenix, USA) będą następujące: 1. miejsce – 4 000 USD, 2. miejsce – 1 000 USA, 3. miejsce – 750 USD, 4. miejsce – 250 USD. Czy i my, Polacy, doczekamy się kiedyś zawodów z podobnymi nagrodami?
- www.planetquake.com/quakecon2k – pod tym adresem znajdziecie mnóstwo informacji dotyczących znanych na całym świecie zawodów QuakeCon2K.

ValPURGiuS

Serwery

QUAKE 3: ARENA
ZUZA: 195.205.6.211(ffa)
RESET: qw.reset.com.pl(ffa)
VALKIRIA: 195.116.245.235(ffa)
NEUTROPOWY: 195.205.50.138:27960
CHARON Q3 ARENA SERVER: 156.17.215.225:27960
MAS 1/1 SERVER: 195.205.239.139
ASTER CITY NET: 212.76.32.50:27961(1v1):2796(dm)
QuakeLand Rocket Arena Q3A: 212.126.12.125:27961
QuakeLand Q3Fortress: 212.126.12.125:27960
BMF Clan TDM – Lansanity: 212.126.12.125:27962

UNREAL TOURNAMENT
PROFIT 2000 UT: 195.205.249.41
UT SOFTHARD: 212.244.241.81:7777
CAFENET: ut.net.net.pl:7777
SILESIA: 212.160.152.236:7777
CENTRUM UT: serwer.ut.org.pl
ASTER CITY NET: games.astercity.net:7807(domination):7777(dm):7827(lms):7787(team dm):7797(assault):7817(ctf)

Jak zostałem karciar

Pewnego sierpniowego wieczoru, gdy bardzo już doskwierał mi brak nowych komputerowych strategii, przyszło mi do głowy, że może ktoś zamieścił w Internecie planszowe gry strategiczne. I to całkiem za darmo. Tak mnie się staremu roiło.

Te moje rojenia nie były bez przyczyny – kilka lat temu można było ściągnąć z Sieci prościutką grę firmy GDW pt. BATTLE FOR MOSCOW. Denna jakaś i prosta, ale zawsze za darmo (no, trzeba było ją sobie wydrukować i skleić). Wszedłem więc na Net, na ulubioną stronę webgrognardsów – www.grognard.com. Było tam mnóstwo gierek, ale tylko kilka z nich spełniało moje założenie – gry papierowe przeniesione na komputer. Jak oszalały wszedłem na stronę www.net-gate.com/~mpnagel/ancients i znalazłem swoje młodzieńcze marzenie – grę ANCIENTS. Miała ona jeszcze ze dwie kontynuacje, ale tu i teraz, wieczorem w Polsce, na moim monitorze odnalazłem symulację dowolnych bitew starożytności. Zatarłszy ręce, podłubałem dalej w czeluściach Netu i moje wysiłki zostały w niebiosach docenione. Znalazłem drugą „starożytną" grę – o wymownym tytule HOPLITES. Strona internetowa digilander.iol.it/zak965/hoplites.htm zawierała tylko ją – na pierwszy rzut oka również przeróbkę „papierówki". Odłożyłem to jednak do katalogu, bo ciągnęło mnie już do ANCIENTS. Jak się później okazało – niesłusznie, ponieważ ta gra okazała się moją klęską. A raczej klęską moich złudzeń. Ten prosty symulatorek zmagań od starożytności po środkowe średniowiecze był tak prymitywny, że moje wysublimowane podniebienie starego stratega zarea-

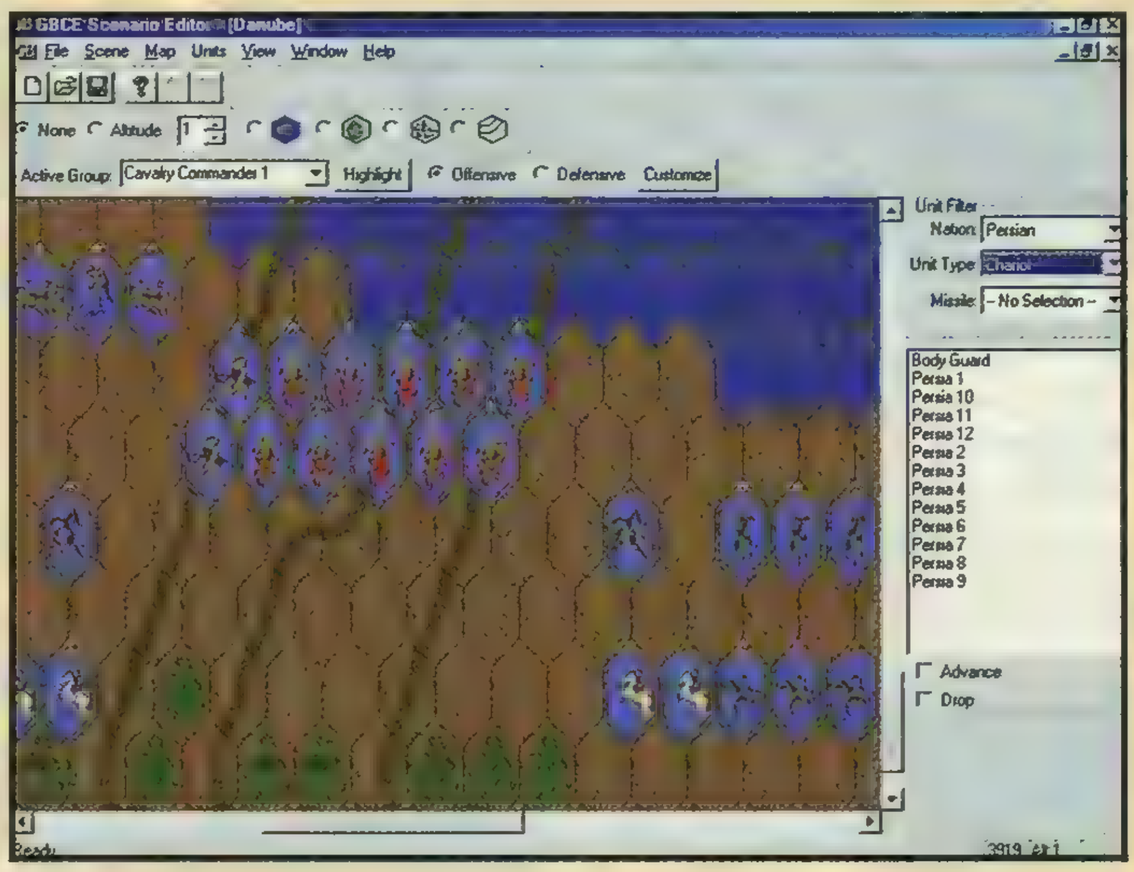
gowało wymiotem. Owszem, po jakimś czasie stwierdziłem, że gra nadaje się – jako przygrywka do paluszków i orzeszków w trakcie wizyty np. Pejotła, ale nic poza tym. A już zupełnie nie można jej było traktować (jak to sobie wcześniej wyobrażałem) jako pola doświadczalnego do rozgrywania antycznych zmagań.

Odarty z wszelkich złudzeń (co raczej wyszło mi na dobre, bo już się tak nie uprzedzałem do kolejnego produktu), rozpakowałem HOPLITES. I jakie było moje rozczarowanie, gdy okazało się, że nie jest to zeskanowana i gotowa do wydruku planszówka, ale strategiczna karcianka, oparta na schemacie SPQR firmy GMT Games. Schemat ten znany wszystkim strategom z serii GREAT BATTLES OF... cieszył się na rynku najnowszych gier planszowych wielkim powodzeniem.

HOPLITES przenosi wielkie pole bitwy na niewielki obszar planszy, podzielonej na centrum i dwa skrzydła. W centrum gracz może rozłożyć 5 kart, a na każdym ze skrzydeł po 2 następne. Kładzie się je po jednej naprzemian (chociaż jest też opcja, że można położyć dwie karty naraz). Po położeniu karty gracz może przesunąć dowolną inną o 1 pole na tym samym obszarze. Następnie jego oddziały strzelające mogą wypuścić pociski. Teraz nadchodzi czas walki wręcz (gracz ustala, po ilu etapach walka się rozpoczyna – wojska dochodzą do siebie), następnie ma miejsce odrobienie strat (rozbitych oddziałów) i pobranie nowych kart (jednej lub – opcjonalnie – dwóch) do ręki (czyli w obszar pól startowych). Poza kartami oddziałów gracz może dysponować kartami specjalnymi: odrabiającymi straty, dającymi przewagę taktyczną, większe rezerwy czy uzupełnienie pocisków.

HOPLITES to gra niebywale wciągająca i prosta zarazem. Jako że nie ma nic wspólnego z rzeczywistością, nie drażni, a tylko bawi. Jej atutem – obok miodności oraz urozmaiconych przepisów – jest także duży wybór oddziałów (dosłownie stosy), niezła grafika, no i... możliwość samodzielnego konfigurowania pliku tekstowego, który zawiera dane poszczególnych występujących tu nacji. Dzięki temu (oraz przy pomocy edytora armii) można stworzyć własne, oryginalne zestawy kart. I zabawa staje się jeszcze ciekawsza. Jedynymi minusami są: brak możliwości grania z żywym przeciwnikiem oraz konieczność zapoznania się z przepisami serii GREAT BATTLES OF..., by w pełni zrozumieć zależności w walce pomiędzy poszczególnymi jednostkami.

Z uwagi na fakt, że HOPLITES na długie wieczory uczynił ze mnie karciarza (gra jest po prostu sympatyczna, a poza tym trudno ją zaklasyfikować – karcianka czy strategia), postanowiłem iść za ciosem i odkurzyć zestaw GREAT BATTLES COLECTOR'S EDITION – zawierający gry o Aleksandrze, Hannibalu i Cezarze, a także edytor bitewek do tejże serii. „Brrrrr!!!" –



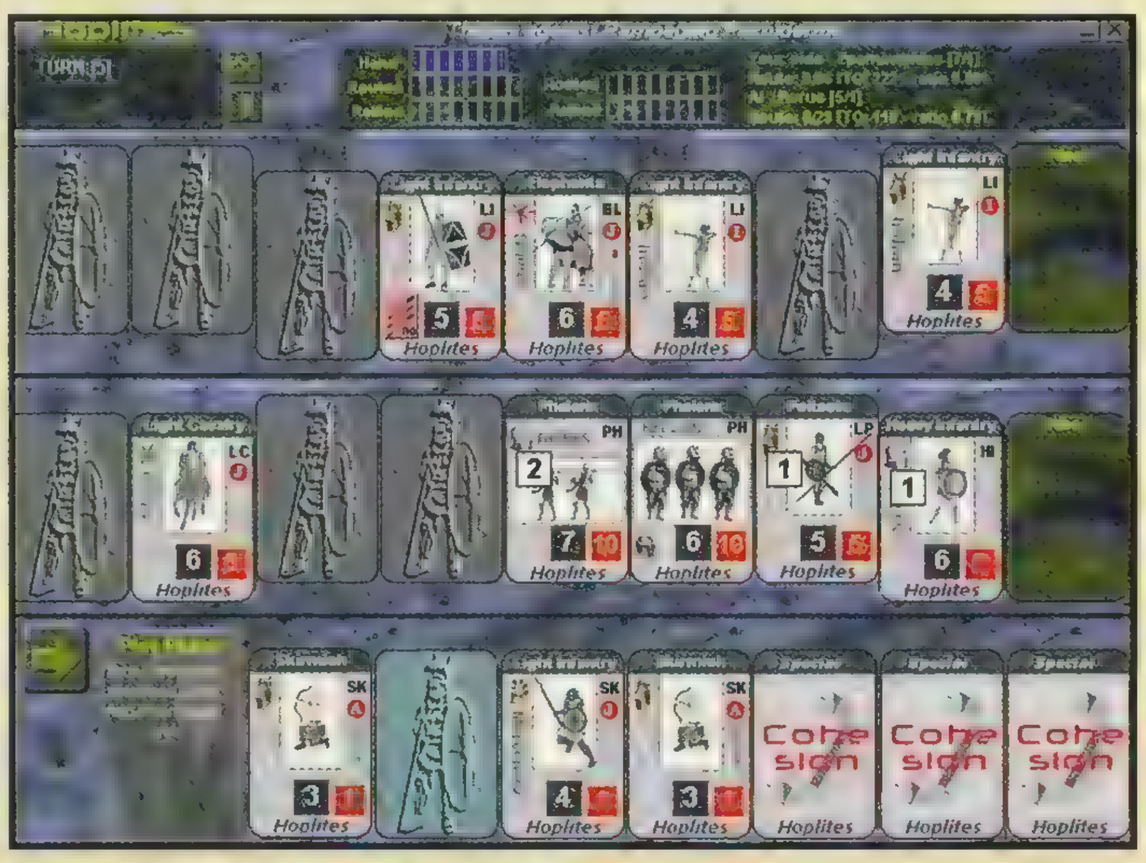
NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

...rzem

pomyślałem – „Czeka mnie nuda nieziemska".

Okazało się, że gdy zostałem karciarzem, moja tolerancja wzrosła. By zrozumieć przepisy, musiałem dodatkowo solidnie pograć w poszczególne części kolekcji GREAT BATTLES. I stał się cud. Polubiłem te gry! Zacząłem wygrywać z łatwością, a niezły edytor pozwolił na odtworzenie kilku ciekawych starć starożytnych (pomogły w tym scenariusze z Netu). Oczywiście, im dalej, tym gra stawała się coraz prostsza, a jednocześnie denerwująca – ponieważ podobnie jak ANCIENTS czy HOPLITES zupełnie nie odtwarzała starożytnej rzeczywistości.

Z nerwów sięgnąłem po książki i Internet. Im dłużej czytałem, tym mój optymizm i dobra wola w stosunku do GREAT BATTLES OF... stygły. Starożytne starcia były wspaniałe, ciekawe



i proste do odtworzenia w postaci planszówki (a pierwotnie takie były wszystkie wspominane w tym artykule gry), natomiast nie nadawały się do gry ściśle turowej czy na heksach.

Pierwsza moja wątpliwość odnosiła się do falangi greckiej i macedońskiej. Denerwowało to, że na równym terenie jest możliwe przełamanie jej przez powtarzające się ataki lekkiej jazdy i piechurów. Owszem, taka możliwość wynika z zastosowania matematycznych tabelek, ale nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Normalnie te formacje były nie do przełamania przez tamte oddziały. No cóż – wypadek przy pracy. Ale dlaczego nie zauważono, że w ogóle najważniejszą „bronią" falangi jest spychanie. Co? A tak – spychanie! Falanga spycha przeciwnika zwartą masą tarcz lub sariss (długich włóczni). Pcha go, ale nie zabija, jeżeli jest to inna falanga. Oddziały lekkie lub rzymskie centurie są natomiast wycinane.

I to właśnie najcięższe oskarżenie. Oddziały lekkie. W grach – do niczego. Nie wiadomo po co plączą się tam kupy łuczników, procarzy, oszczepników. Co ich dopadnie jakaś cięższa piechota, to wytnie, sama lekko tylko mieszając szyki. Ale przecież tak nie było. Lekka piechota opóźniała ciężką piechotę przeciwnika, umykając przed nią zgrabnie. Osłaniała też własną ciężką piechotę przed lekką piechotą wroga – bo mogła nie tylko opóźniać, ale także zdemoralizować, nie zmieszać szyki, ale pomieszać w głowach. Pod ostrzałem wroga oddział hoplitów tracił ducha, nie mogąc odpowiedzieć ogniem ani dogonić wroga. Mistrzami w takim podgryzaniu okazali się ateńscy peltaści.

Lekka piechota była w stanie wesprzeć kawalerię w walce z wrogą kawalerią – nie mówiąc już o osłanianiu przed lekkimi jednostkami. Rozbicie ataku perskich rydwanów pod Gaugamelą to także robota tych „lekkich". Oczywiście przy zdecydowanym natarciu ciężkiej piechoty uciekali do tyłu albo na boki i do walki nie dochodziło. Jeżeli tak się zdarzało z braku terenu, wynik był jeden i bynajmniej nie męczył ciężkozbrojnych. Podobnie działo się, gdy na lekkozbrojnych wpadała wroga kawaleria. Chociaż tu wszystko zależało od impetu jazdy, jej przewagi i uzbrojenia. Bo np. lekka grecka kawaleria mogła jednak nie dać rady masie doświadczonych peltastów.

I tu doszliśmy do kolejnej zagwozdki – kawalerii. Szczególnie ta ciężka wygląda w grach śmiesznie. Po pierwsze duże zgrupowania kawalerii w tamtym czasie można było ustawić i rozpędzić, ale zmienić im całkowicie kierunek lub zatrzymać – nie sposób. Pojedynczy oddział tak, ale nie zgrupowania liczące po kilka tysięcy jeźdźców, a takie występują np. w GREAT BATTLES OF... Kawaleria stawała na skrzydłach, rąbała się z kawalerią wroga, a gdy wygrała, ruszała w pościg za niedobitkami. Kawaleria macedońska, kartagińska i rzymska różniła się od kawalerii niezawodowej tym, że po pogoni była w stanie powrócić na pole walki i zaatakować od tyłu stojącą w centrum piechotę wroga. Było to możliwe dzięki wyszkoleniu, doświadczeniu i dowodzeniu. A nie dzięki lepszym koniom czy cięższemu pancerzowi. I taki jest klucz do sukcesu Aleksandra, Hannibala czy Scypiona. I taka jest tajemnica bitwy pod Kannami.

A propos pancerza to zupełnie nieudolnie odtworzono ataki ciężkiej jazdy. Gdy taka pancerna masa (nawet bez strzemion) ruszała do natarcia – a działała zdecydowanie i miała impet – to nic nie było w stanie jej zatrzymać (oczywiście poza falangą). Natomiast w omawianych tu grach zatrzymuje się już po pierwszych dwóch starciach, niezdolna do dalszych działań lub wręcz wycięta w pień (Amerykanie szaleją na punkcie matematycznego wyliczania strat i zmęczenia – w bitwach tak naprawdę wygrywający tracił w czystej walce zaledwie od 100 do 2000 ludzi, a przegrywający od kilku do kilkunastu tysięcy – ale w ucieczce). Przez to przekłamanie walorów ciężkiej kawalerii odtworzenie wspaniałych zwycięstw Aleksandra Macedońskiego, opartych na jednej zdecydowanej szarży pancernych jeźdźców, staje się niemożliwe.

W grach brak powyższych elementów. I nie zastąpią ich pojedyncze pogonie pojedynczego oddziału za uciekającym czy też szybsze odrabianie się jednostek podległych Aleksandrowi. Wszystkie te zabiegi autorów gier budzą raczej śmiech. A wszystko to wynika z braku zrozumienia starożytnego pola walki i roli zgrupowań. Nie było wszak tak elastycznego dowodzenia jak dziś. Wódz musiał przewidzieć zamiary przeciwnika. Ustawiał swe wojska, wytyczał kierunek działania i – co najwyżej – decydował, kiedy ruszać na wroga. Ot, i wszystko. Reszta odbywała się nieomal automatycznie. Ale trzeba umieć oddać piękno tych walk, pozorną schematyczną zależność poszczególnych rodzajów wojsk. Rwanie się dowodzenia, samowolność działań poszczególnych oddziałów. Wygrywał ten, kto elastyczniej zadziałał, kto wykorzystywał lukę w szykach wroga. Przełamanie falangi lub rozproszona szarża kilku samodzielnych oddziałków ciężkiej kawalerii to były rzadko spotykane epizody – nieistotne z punktu widzenia odtworzenia realiów pola walki.

Ale tak już jest w grach amerykańskich, że skupiają się one na szczególikach zupełnie nieistotnych lub będących jednostkowymi wydarzeniami w historii wojskowości. U Amerykanów urastają one do rangi zasady. Dlatego po kilku dniach spędzonych przy zawieszającym się na pontyjskich rydwanach edytorze do GREAT BATTLES OF... powróciłem do HOPLITES. Lekkiej, szybkiej i niestresującej karcianki. Z możliwością samodzielnej rozbudowy!

Dariusz „Berger" Góralski

Danger Zone

Dzień staje się coraz krótszy, a noce coraz zimniejsze i dłuższe. Ostatnio część naszych znajomych powędrowała na rozpoczęcie roku szkolnego. Jeszcze inni zaczęli przebąkiwać coś o jakiejś „kampanii wrześniowej"...

Tak, dobrze trafiłeś, Czytelniku! To nie są Moje Boje, tylko DangerZone. A sformułowanie „kampania wrześniowa" w niniejszym tekście pojawi się jeszcze dwa razy. Najpierw przy moich utyskiwaniach na wrześniową sesję poprawkową na uczelni, a po raz drugi w tekście o dodatku do CFS, traktującym o walkach powietrznych we wrześniu 1939 roku. Oprócz tego będzie również o kilku „zabawach przyjemnych a pożytecznych", które można uskuteczniać przy użyciu tego symulatora. Swoją drogą, polecam zapowiedź następcy CFS. Ta gra zapowiada się wyśmienicie! Polecam również rozważania nad betą CRIMSON SKYES. To by było na tyle. Teraz już czas na wyniki ogłoszonej jakiś czas temu ankiety.

Za obecne wydanie DZ odpowiada jak zwykle

Gen. TopGun
(topgun@ssonline.com.pl)

PS Gunman przekazuje pozdrowienia dla Humienika.

PSS TopGun życzy wszystkim powodzenia podczas sesji poprawkowej, a zwłaszcza sobie.

PSSS W poprzednim wydaniu nastąpiła pomyłka w podpisie pod rysunkiem przedstawiającym Lightinga. Autor nazywa się RAVEN

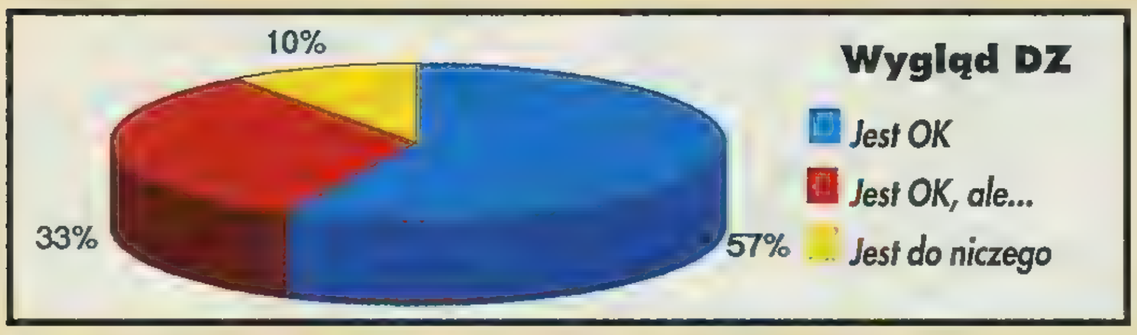
Wyniki ankiety

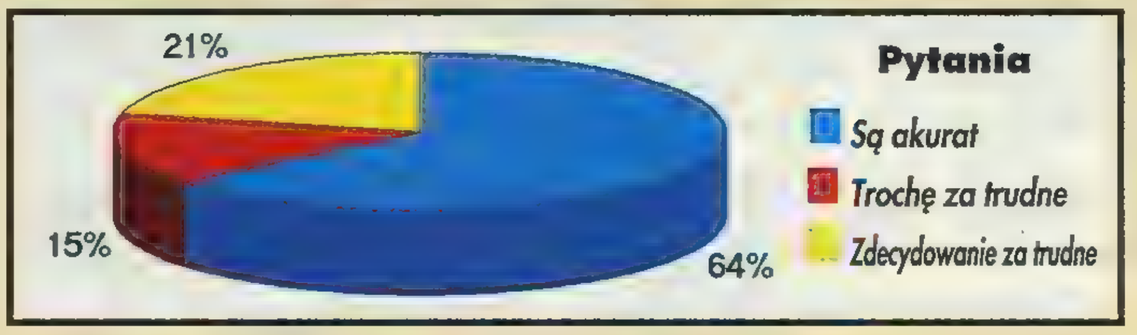
Jak widać na poniższych wykresach, nasza działalność cieszy się aprobatą Czytelników. Pojawiło się jednak kilka cennych uwag na temat tego, co moglibyśmy robić lepiej. Teraz przejdę jednak do dokładniejszego omówienia poszczególnych pytań.

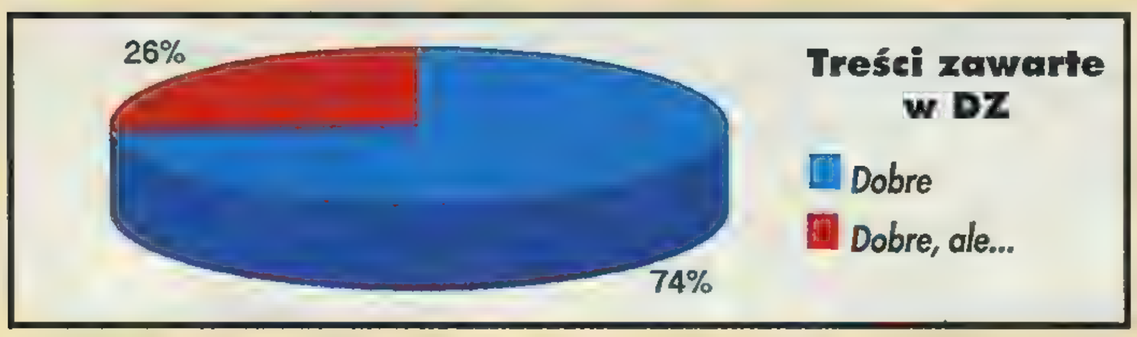
Pytanie pierwsze: Co sądzicie o układzie graficznym DZ? Otóż większość z Was uznała go za dobry. Pozostali sugerowali zwiększenie ilości grafiki, tzn. więcej obrazków i zdjęć. W tym miejscu chciałbym jednak zauważyć, że strona graficzna jest uzależniona od omawianego tematu. Przy okazji turnieju WarBirds pojawiło się niewiele ilustracji, ponieważ większość pilotów nie dołączała screenów do swoich sprawozdań. Na przeciwnej stronie skali znajduje się relacja z Pikniku Lotniczego, która to składała się praktycznie wyłącznie ze zdjęć. Pytanie drugie. Przypominam, że dotyczyło ono zawartości DZ. I znowu większości z Was odpowiada stan obecny. Pozostałe głosy zarzucały głównie nadmierne rozdmuchanie relacji z turnieju WB. Jak widać, problem ten sam się rozwiązał w momencie wyłonienia zwycięzców. Pojawiły się propozycje umieszczania informacji o prawdziwym lotnictwie. W związku z tym równolegle z recenzją B–17 2 w DZ powinna ukazać się krótka monografia Latającej Fortecy. Również wszystkie nadesłane przez czytelników teksty, które mówią o prawdziwym lotnictwie, będą miały dużą szansę na publikację. Pytania 3 i 4 dotyczyły konkursów. Wyniki są dość jednoznaczne – konkursy powinny być. Zgodnie z wolą większości od kolejnego wydania powrócą. Co do pytań. Dla części z Was okazały się one za trudne. Niejako potwierdzeniem tego był konkurs z drugiego wydania DZ – ten, o którym pisałem w zeszłym miesiącu. Na swoją obronę mam tylko to, że wszystkie informacje można znaleźć w ogólnie dostępnych publikacjach. Jeszcze nie wiem, jak rozwiążemy ten problem, ale coś na pewno się zmieni. Może będą dwa zestawy pytań albo na zmianę: jeden konkurs łatwy, a drugi trudny. Albo jedno trudne pytanie, za które będzie można dostać dodatkową nagrodę. W ramach ciekawostki, w rozkładzie procentowym nie zostało to uwzględnione, ale jeden z Was uznał, że pytania były za proste. Pytanie numer 5 dotyczyło objętości naszej rubryki. Większość z Was kategorycznie żąda zwiększenia objętości DZ! Niestety, z przyczyn technicznych zadowolimy jedynie te osoby, którym odpowiada obecna objętość naszej rubryki. W najbliższym czasie nie zapowiada się, abyśmy dostali dodatkowe strony. Chociaż, jeśli będziecie przysyłali dużo ciekawych materiałów, to kto wie, może coś z tego wyjdzie. To było by tyle, jeśli chodzi o ten temat. Oczywiście wszelakie sugestie i uwagi dotyczące wyglądu i zawartości DZ zawsze będą czytane z należytą uwagą. Książki otrzymują: Adam Adamski z Czerniny oraz Łukasz Mielańczyk z Syrini. Jeśli chodzi o ankietę, to wszystko. Teraz pora na zabawy miłe i przyjemne z CFS.

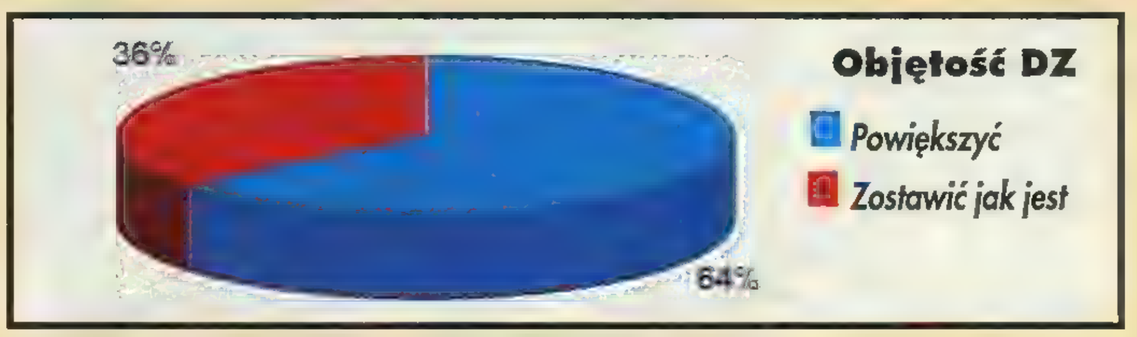
CFS – Kampania Wrześniowa

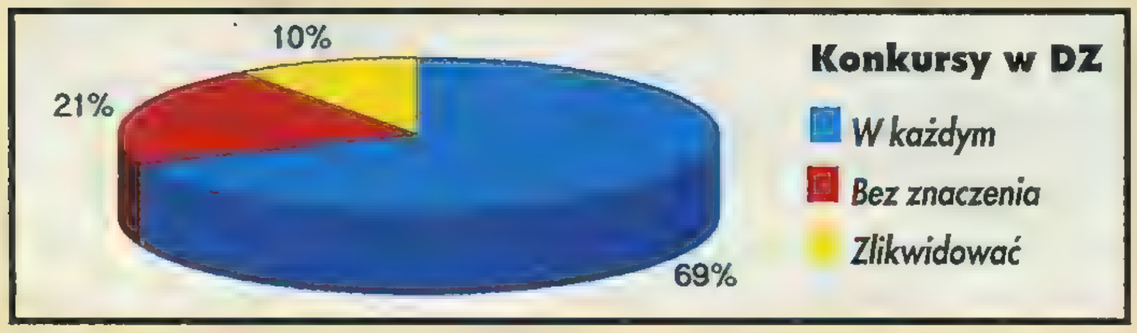
Najpierw zaczniemy od krótkiego omówienia „Kampanii Wrześniowej" dla CFS. Po pierwsze i najważniejsze – jest to produkt niekomercyjny, stworzony przez entuzjastów lotnictwa. Z tego powodu nie dorasta do pięt opisywanemu nie tak dawno TUSKKEGE FIGHTERS. Mimo to zasługuje jednak na odrobinę uwagi. Powody są raczej oczywiste. Całość zajmuje kilkanaście kilobajtów i bez żadnych problemów można ściągnąć ją przy pomocy modemu. Znajduje się na stronie www.skrzydla.com/fs98page, tak więc nie będzie problemów z transferem. Po ściągnięciu na twardziela archiwum należy rozpakować. Instalacja jest banalnie prosta. Zawartość katalogu CAMPINGS należy wgrać do

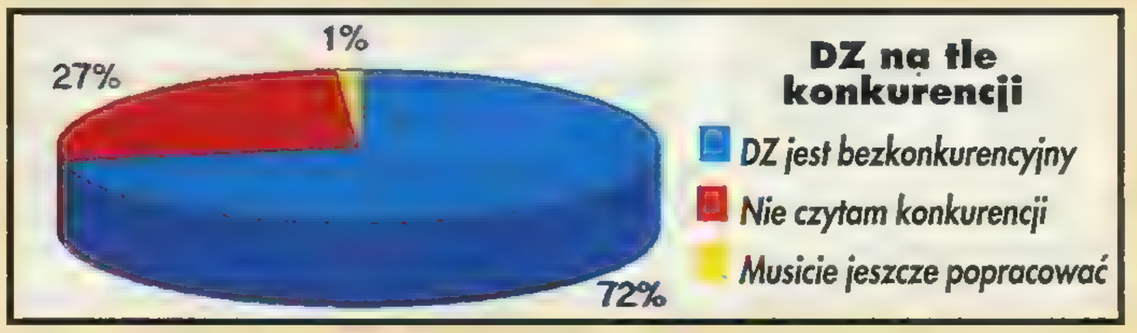












NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

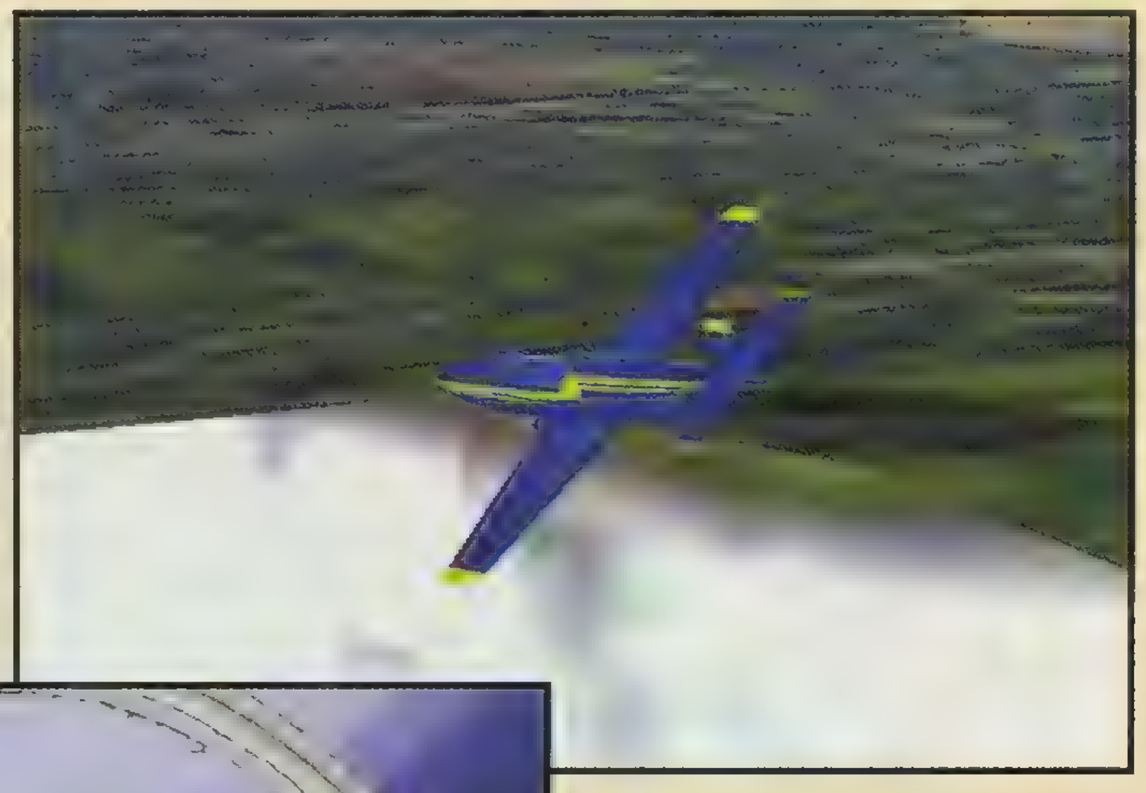
całość jest zbudowana, są najsłabszą częścią zestawu. Sceneria jest bardzo uproszczona. Autorzy pokryli Polskę nową teksturą oraz stworzyli kilka niezbyt dokładnych lotnisk. Co by powiedzieć na temat całości? Warto ją obejrzeć i poświęcić kilka godzin na wykonanie tych kilku misji. Całość nie jest może rewelacyjna, ale jak do tej pory jest to jedyna próba

znajdującego się w katalogu CFS podkatalogu o takiej samej nazwie. Z pozostałymi katalogami należy postąpić podobnie. I już po wszystkim. Teraz wystarczy tylko włączyć CFS–a. Pierwsza zauważalna zmiana – do naszej dyspozycji jest kilka nowych maszyn. Są to: PZL P–11c, PZL P–23 Karaś, PZL P–37 Łoś, Mewa, Bf–109e1 oraz Bf–110c. 109 od swojego odpowiednika dostarczanego w standardowym zestawie różni się malowaniem, a 110 wreszcie można pilotować. Niestety, jakość samolotów nie jest zbyt wysoka – brak własnych kokpitów (na przykład P–11 ma kokpit Camela), błędy w trakcie rozglądania się na boki. Niestety, widać, że nie jest to profesjonalny dodatek. Aby wziąć udział w nowej kampanii, po wejściu do odnośnego menu należy zaznaczyć pole „costum campaigns" i wybrać wersję dla strony polskiej lub niemieckiej. Dla obu przygotowano po dziewięć misji. Autor deklaruje, że wszystkie misje oparte są na danych historycznych, a część z nich stanowi dokładne odwzorowanie prawdziwych zadań bojowych. Podczas służby w barwach Luftwaffe głównym zajęciem gracza będzie ochrona własnych bombowców oraz samolotów rozpoznawczych. Piloci spod znaku biało–czerwonej szachownicy zaatakują formacje nieprzyjacielskich bombowców. Autorzy stworzyli również misje, w których naszym zadaniem jest atakowanie nieprzyjacielskich kolumn pancernych (loty na Łosiu) oraz rozpoznanie sił nieprzyjaciela (Mewa). Te dwa typy misji (przynajmniej teoretycznie) powinny być najciekawsze, jednak z powodu ograniczeń nakładanych przez platformę, na której odtworzenia działań lotnictwa nad Polską w wrześniu '39.

Dodatkowe samoloty w CFS

Wielu ludzi często zapomina, że do CFS można doinstalować nowe, dodatkowe samoloty. Skorzystanie z tej opcji daje sporo nowych możliwości do wykorzystania, tego nie nowego już symulatora. Dlaczego by, na przykład, nie zobaczyć, co by się stało, gdyby Polacy z 303 latali na, powiedzmy, Iskrach? Sami przyznacie, że jest to bardzo nęcąca propozycja. Do tego dochodzą duże możliwości związane z trybem multiplayer. Ilość kombinacji jest naprawdę ogromna. No, ale do rzeczy.

Jak zainstalować sobie nowy samolot? Pierwszym krokiem jest ściągnięcie odpowiedniej maszyny. Polecam zbiory ze wspominanej już wcześniej strony www.skrzydła.com/fs98page. Jest tam całkiem pokaźny zbiorek najprzeróżniejszych maszyn. Nadają się wszystkie, z wyjątkiem tych przygotowanych specjalnie dla FS2000. Całą operację omówimy na przykładzie TS–11 Iskra – samolotu posiadającego własny kokpit (na podstawie zdjęcia oryginału) oraz nie najgorszy model. Zipa rozpakowujemy do katalogu tymczasowego. W katalogu CFS znajduje się podkatalog AIRCRAFT. Tworzymy w nim podkatalog o nazwie ISKRA. Teraz wrzucamy do niego całą zawartość archiwum. W efekcie naszych działań w podkatalogu ISKRA powinny znajdować się podkatalogi: model, panel, sound oraz texture, a także pliki aircraft.cfg i iskra02.air. Został nam jeszcze spakowany katalog ISKRA2GAU. Jego zawartość należy przegrać do podkatalogu GAUGES, znajdującego się w katalogu głównym CFS. Teraz po uruchomieniu CFS możemy już latać Iskrą. Niestety, próba wykorzystania tego samolotu jako przeciwnika sterowanego przez komputer spali na panewce (dotyczy to wszystkich dodatkowych maszyn). Ale na to też jest rada. Dla przykładu zastąpimy P–47 Iskrą.



W podkatalogu AIRCRAFT odnajdujemy katalog P47d. Teraz przenosimy go do innego katalogu. Następnym krokiem jest skopiowanie katalogu zawierającego Iskrę i nadanie kopii nazwy odziedziczonej po usuniętym katalogu. W tym przypadku będzie to P47d. Teraz po włączeniu gry należy wybrać P–47 jako przeciwnika. Start. I co widzimy? P–47 wygląda i lata tak samo jak Iskra! I to by było na tyle.

UWAGA! Analogicznie przebiega instalacja samolotów w FS2000

Nikt nic nie wie

Powyższy tytuł jest tłumaczeniem powiedzonka wymyślonego w Hollywood, a które oznacza, że nawet najwięksi specjaliści nie są w stanie przewidzieć ani klęski, ani sukcesu produkcji filmowych (z tym, że można to spokojnie rozszerzyć na książki i multimedia).

Rynkowe powodzenie lub niepowodzenie produkcji wydaje się czasami być zupełnie niezależne od jej poziomu artystycznego, a nawet (uwaga!) od prowadzonych na wielką skalę akcji reklamowo–marketingowych. Osoba, która jako pierwsza zrozumiałaby mechanizmy działania rynku w tym zakresie, stałaby się z dnia na dzień multimiliarderem. Ale nieprędko to jeszcze nastąpi – nawet pomimo wszelkich badań rynku, psychologicznych testów czy sprawdzania zainteresowań tak zwanego „masowego odbiorcy".

Oczywiście wielkie firmy próbują się zabezpieczyć, inwestując swe pieniądze w tak zwane „niezależne produkcje". I w związku z tym, kiedy słyszycie termin „produkcja niezależna", to w większości przypadków możecie być pewni, że za całym przedsięwzięciem stoją pieniądze któregoś z wielkich koncernów. Jednak i od tej reguły są wyjątki. Na przykład zrealizowany śmiesznym kosztem kilkudziesięciu tysięcy dolarów amatorski film „Blair Witch Project" przyniósł dochody bijące na łeb większość hollywoodzkich hitów. Co ciekawe – wokół tego obrazu powstała cała mitologia, a na miejsce przedstawionych w filmie fikcyjnych wydarzeń ciągną pielgrzymki fanów z całego świata.

Czy w tej chwili, nie dysponując budżetem w wysokości co najmniej kilkuset tysięcy dolarów, można jeszcze przygotować grę komputerową, która stanie się bestsellerem? Czy bezpowrotnie minęły już czasy genialnych amatorów, którzy pracując samotnie, potrafili podbić rynek? Niestety, na to pytanie trzeba odpowiedzieć twierdząco. Nie ma już powrotu do TETRIS, WOLFENSTEINA 3D, FRONTIERA lub kultowych tekstówek. Nadszedł czas, kiedy to przy produkcji gry pracują programiści, scenarzyści, specjaliści od 3D i 2D, fachowcy od animacji, aktorzy i reżyserzy itp., itd. Na przykład ekipa przygotowująca FINAL FANTASY 7 liczyła sobie przeszło 300 osób, co nawet zważywszy, że część była krewniakami wujka siostry kuzyna głównego producenta i ich aktywność ograniczała się do pójścia po kasę, i tak jest liczbą przeogromną.

Na szczęście wielkie pieniądze i wielkie kampanie reklamowe to nie wszystko. Czyżbyśmy my, gracze, byli tak mądrą społecznością, wyrafinowaną i nie dającą się oszukać? Może i tak. Mamy w końcu dziesiątki pism papierowych i internetowych, mamy pocztę elektroniczną i ICQ, mamy listy dyskusyjne. A dzięki tym wynalazkom możemy w każdej chwili dowiedzieć się wszystkiego na każdy temat. Jak również zapoznać z opiniami innych graczy na temat interesujących nas gier – opiniami czasem bardziej wiarygodnymi niż recenzje w profesjonalnych mediach, które to media, niestety, często są uwikłane w liczne zależności od dystrybutorów lub producentów. Bo czym innym, jak nie mądrością graczy, można tłumaczyć fakt spektakularnych porażek tak głośnych gier jak MESSIAH i DAIKATANA? W USA, czyli na najbardziej liczącym się rynku światowym, te gry w zasadzie się nie sprzedały (kilkanaście tysięcy egzemplarzy w ciągu miesiąca, czyli tyle, co nic). A DAIKATANA miała przecież wszelkie szanse, by hitem się stać. John Romero jako prowadzący projekt, kilka milionów dolarów zainwestowanych w produkcję, poważny dystrybutor, ogromna kampania reklamowa, ciśnienie rynku – spowodowane wciąż odkładaną premierą. I co? I nic. Totalna, zupełna i całkowita klęska. Klęska, po której słabsi psychicznie ludzie zechcieliby wypróbować, jak lata się z dachu drapacza chmur.

rys. Piotr Sokołowski

Współcześnie jesteśmy świadkami upadku pewnego rodzaju romantyzmu. Minął już czas odważnych pionierów – przedzierających się samotnie poprzez bezdroża Dzikiego Zachodu, zakładających miasta na pustyni, odkrywających kopalnie złota. Przyszedł czas maszyn, korporacji, zbiorowego wysiłku, czas, kiedy to jak pisał niesławnej pamięci sowiecki poeta Majakowski: „Jednostka niczym, jednostka zerem". Ale jednocześnie nie zostaliśmy jeszcze całkowicie ogłupieni, nie wykastrowano nas z własnych uczuć, opinii i poglądów, nie dajemy pożerać się reklamie, nie dajemy wmówić sobie, że sprzedawane po 20 złotych badziewie (żeby przypomnieć niedawną akcję jednej z polskich firm) jest warte naszego zachodu. Cały czas rynek gier komputerowych domaga się istnienia indywidualności. Nazwiska takich ludzi jak Rick Goodman (AGE OF EMPIRES, EMPIRE EARTH), Sid Meier (CYWILIZACJA), Richard Garriot (ULTIMA), Peter Molyneux (POPULOUS, DUNGEON KEEPER), Jon van Caneghem (MIGHT&MAGIC) cały czas dla wielu graczy są synonimem dobrej roboty. I nieważne, dla kogo ci autorzy będą pracować, ważne, aby to ich nazwisko znalazło się na pudełku.

Jednocześnie każdy rynek potrafi zaskoczyć sukcesem niespodziewanym i nieoczekiwanym. Konia z rzędem temu, kto przewidział, że gra SIMS będzie przez wiele tygodni największym hitem światowym! Czyż można bowiem wyobrazić sobie pomysł bardziej banalny, a w dodatku nieco podobny do zapomnianego już dawno CONSTRUCTORA? A niezwykły sukces cyklu powieściowego o Harrym Potterze? Młody człowiek ze współczesnego świata przenosi się do magicznej krainy i studiuje tam sztukę czarnoksięską. Jeeeezu! Gdyby karano batami za powielanie dawno zgranych pomysłów, to autorka tej serii byłaby biczowana do końca świata! A jednak nigdy w historii literatury nie było takiego szału na konkretny tytuł jak w wypadku właśnie Pottera. Dlaczego? Gdybym znał odpowiedzi na te pytania, to do NSS mógłbym pisać już tylko dla czystej przyjemności pisania, a nie żeby zarobić na ziemniaki (koniecznie z zasmażką!) i mleko.

Jedno tylko jest w tym wszystkim piękne. Nieprzewidywalność rynku. A także fakt, że bardzo bogaci, bardzo pewni siebie i bardzo pogardzający motłochem są przez ten motłoch od czasu do czasu bezlitośnie karani. A nie ma większej przyjemności od zobaczenia arystokraty na szafocie!

Randall

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

The X Files

Witam w październikowym wydaniu rubryki „The X Files"! Słabo poinformowanym przypominam, że nasz dział przeszedł we wrześniu małą metamorfozę.

Otóż odtąd na łamach NSS–a staram się prezentować te odcinki, które równolegle wyświetlane są w telewizyjnej dwójce – w ten prosty sposób tworzony jest swoisty miniprzewodnik po sezonie VII. Oczywiście nie obyło się bez ocen! Każdy epizod oceniany jest w Scully, ekhm... w skali 1–10 (podobnie jak recenzje gier). Dzięki ww. innowacjom jestem w stanie dokładnie napisać, co warto obejrzeć, a co jest totalną kichą i należy ominąć szerokim łukiem. Pragnę przypomnieć, że ewentualne uwagi lub propozycje możecie kierować na x–files@ssonline.com.pl – chętnie skorzystam z Waszych rad! Tyle tytułem wyjaśnień.

Już miesiąc minął od rozpoczęcia roku szkolnego, dzieciuchy (:>) & licealiści na dobre rozgrzali się w swoich „budach". Myślę, że najwyższa pora na trzecią kategorię „uczących się osobników" – studentów! (notabene, oni i tak mają łatwe życie: ciągłe bale, spotkania, imprezy:)))) Wydawać by się mogło, że trzy miesiące to tyle czasu... a jednak! – trzeba wrócić do starych obowiązków i ponownie wziąć się w garść. Dobra! Myślę, że starczy już tego ględzenia – wszak po co sobie psuć humor? Nadszedł czas na to, co „tygryski lubią najbardziej", czyli zjawisko (paranormalne ofkoz) w skrócie zwane X FILES:) Proponuję zacząć od recenzji dwóch kolejnych odcinków serii VII. Zapraszam!

The Goldberg variation

Chicago. Henry Weems gra w pokera ze sporą grupką mafiozów. Wyżej wymieniony jegomość to najzwyklejszy szary obywatel USA – od początku widać, że nie pasuje do przestępczego światka mafii. Po jakimś czasie niespodziewanie wygrywa 100 tysięcy dolarów! Oznajmia, że taka kwota go w pełni satysfakcjonuje, i postanawia wyjść z hotelu. Jednak zdenerwowani mafiozi uważają, że „szarak" wygrał, bo oszukiwał, i wyrzucają go z 10. piętra. Przez dziurę w chodniku Henry wpada do piwnicy. Po kilku minutach otrzepuje się z kurzu i rusza do swego mieszkania... Tak mniej więcej rozwija się akcja „The Goldberg Variation". Dalsze wydarzenia to po prostu potwierdzenie niezwykłej umiejętności Weemsa i żmudne śledztwo prowadzone przez parę nieustraszonych agentów FBI.

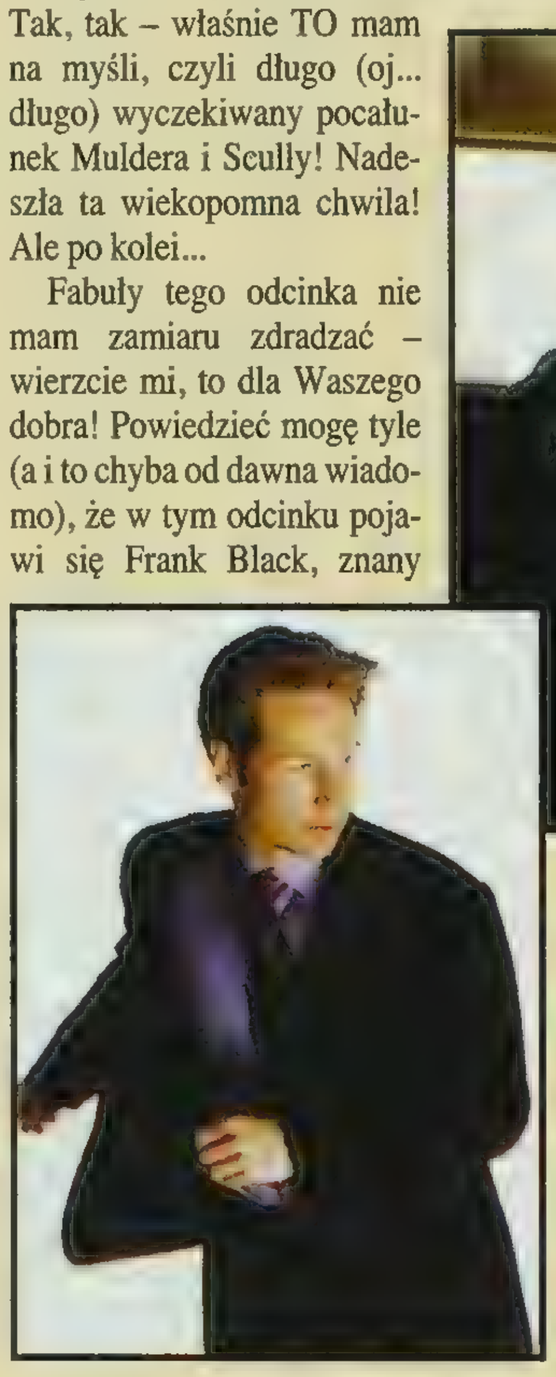
Warto obejrzeć, jednak nie nastawiajcie się, Drodzy Czytelnicy, na coś specjalnego – mamy tu do czynienia z klasycznym epizodem z „Archiwum X", nie mającym nic wspólnego z poprzednimi odcinkami serii.

OCENA: 6/10

Millennium

Pamiętam bardzo dobrze, gdy dostałem swój pierwszy cukierek... Hmmm... Zacznijmy inaczej – pamiętam doskonale zapowiedź tego epizodu napisaną przez Ravena, ówczesnego redakcyjnego iksofila. Może nie tyle zapadł mi w pamięć sam tekst, co raczej zamieszczone przy nim zdjęcia. Domyślacie się może, o co mi chodzi? Tak, tak – właśnie TO mam na myśli, czyli długo (oj... długo) wyczekiwany pocałunek Muldera i Scully! Nadeszła ta wiekopomna chwila! Ale po kolei...

Fabuły tego odcinka nie mam zamiaru zdradzać – wierzcie mi, to dla Waszego dobra! Powiedzieć mogę tyle (a i to chyba od dawna wiadomo), że w tym odcinku pojawi się Frank Black, znany



z serialu „Millennium". Moim zdaniem pomysł fuzji tych dwóch produkcji ze stajni 20th Century Fox był strzałem w dziesiątkę! Sama historia, nawet bez wątku Blacka i magicznego pocałunku, jest opowiedziana w sposób co najmniej ciekawy, a gdy pomyślę jeszcze o ww. atrakcjach... Nic, tylko oglądać! ;) Na koniec zostawiłem sobie prawdziwą perełkę – króciutki opis ostatniej sceny z „Millennium".

„Jest północ, 31 grudnia. Scully, Mulder i Frank oglądają w telewizji imprezę z okazji Nowego Roku. Dana przyprowadza córkę Blacka i ten wychodzi z zakładu razem z nią. Wybija dwunasta, na Times Square szaleństwo, wiwaty, szampan. Fox patrzy baardzo ciepło na Scully, powoli całują się w usta. – Świat się nie skończył... – mówi Mulder. – Najwyraźniej nie – odpowiada z uśmiechem Dana. Wychodzą, obejmując się ramionami".

OCENA: 10/10

Niestety, TVP 2 nie zdążyła opracować na czas wszystkich odcinków sezonu VII :(((W związku z tym polska premiera tej serii odbędzie się na początku października... W tej sytuacji możemy pozwolić sobie na „ucięcie" dwóch planowanych recenzji „Orison" i „Rush", zapełniając wolne miejsce newsami. Zapraszam na kolejną porcję

infosów na temat sezonu VIII i mam nadzieję, że w niedalekiej przyszłości uda się nam nadrobić zaległości.

Newsy

● „The Lone Gunmen" – nowych informacji co do tego wywodzącego się z „The X Files" serialu pojawiło się ostatnio naprawdę dużo! Po pierwsze: gotowa jest już oficjalna stronka „Samotnych Strzelców" – jej adres to http://www.thexfiles.com/thelonegunmen. Po drugie: zdjęcia do „Gunmenów" rozpoczęły się w październiku, a pilota Amerykanie ujrzą już w marcu. Po trzecie: I sezon „The Lone Gunmen" składać się będzie tylko (!) z 13. odcinków!

Przyznacie chyba sami, że 20th Century Fox finansuje swe projekty ostrożniej niż dotychczas – NOWE seriale pochodzące z tej wytwórni składają się zazwyczaj z około dziesięciu epizodów. Tak też było z kompletnym niewypałem – „Harsh Realm", tak jest z „Samotnymi Strzelcami". Co wyniknie z takiej polityki firmy, zobaczymy już wkrótce...

● The X Files

1. Scenarzyści „Z Archiwum X" wzięli się już do roboty i wymyślają nowe historie, które wkrótce Amerykanie obejrzą w serii numer 8.

2. Premierowy odcinek „ósemki" zostanie napisany na podobnej zasadzie co epizod, który inaugurował otwarcie sezonu siódmego. „Requiem" doczeka się kontynuacji w postaci dwóch sequeli.

3. Nowym partnerem Scully nie zostanie Billy Miles, jak pisałem przed dwoma miesiącami, lecz John Doggett, którego zagra Robert Patrick (w „Terminatorze 2" grał robota T–1000). Agent zostanie przydzielony do „Archiwum X" głównie po to, aby pomóc Danie w odnalezieniu Foksa (którego przypominam – porwało UFO). Zdjęcie Patricka powinno się znajdować w pobliżu tego tekstu.

4. „The X Files" po raz kolejny dostało kilka nominacji do nagrody Emmy (bodaj sześć), ale żadnej statuetki nie zdobyło:(((No cóż! Tryumfowały „The Sopranos" i „The West Wing".

5. Trzecia gra komputerowa oparta na naszym ukochanym serialu jest już w produkcji! Ponoć ma to być nietypowa platformówka. Data premiery nie jest jeszcze znana.

6. Smutna wiadomość – podczas kręcenia zdjęć „Z Archiwum X" w Los Angeles zginął jeden z członków załogi, Jim Engh. Na namiot z ekipą filmową spadł słup elektryczny. Nie mam pojęcia, jak to się mogło stać – w końcu Carter to profesjonalista, na dodatek pracujący dla renomowanej firmy, jaką z pewnością jest 20th Century Fox! Ech... Pozostawiam to bez komentarza.

7. Jeszcze nie zdążyliśmy ujrzeć pierwszej serii „Z Archiwum X" na DVD, a Amerykanie będą mogli kupić (już w listopadzie!) sezon II na tym samym, coraz bardziej popularnym nośniku. Również na DVD pojawi się niedługo najnowszy film z udziałem Davida Duchovny'ego pt. „Return To Me".

8. W kontrakcie Gillian Anderson jest wyraźnie zaznaczone, że w VIII serii X–F filmowa agentka Scully ma odtwarzać mniejsze role niż dotychczas. Na tej podstawie możemy podejrzewać, że „ósemka" będzie oparta GŁÓWNIE na postaci Doggetta.

9. Znamy tytuł pierwszego odcinka sezonu VIII: „Redrum". Jeśli nie wiecie, o co chodzi, przeczytajcie ten wyraz od końca;)

10. Duchovny na dobre rozgościł się w Hollywood i zamierza nakręcić kolejny film ze swoim udziałem. Projekt ten nosi roboczy tytuł „Evolution". Produkcją zajmie się DreamWorks, a reżyserem zostanie Ivan Reitman („Beethoven").

11. Gillian przedłużyła (!!!) kontrakt z wytwórnią Fox na jeszcze jeden rok Archiwum! Zwiększa to szanse na powstanie sezonu IX! Z niecierpliwością czekam na kolejne informacje w tej sprawie...

12. Na koniec tej obfitej dawki „niusów" pragnę polecić kolejną, bardzo dobrą witrynę WWW traktującą o „Archiwum X" – http://xfiles.koti.com.pl. Zajrzyjcie koniecznie!

Do zobaczenia za miesiąc!

Campari

...w lesie...

...w ciemności...

...we śnie...

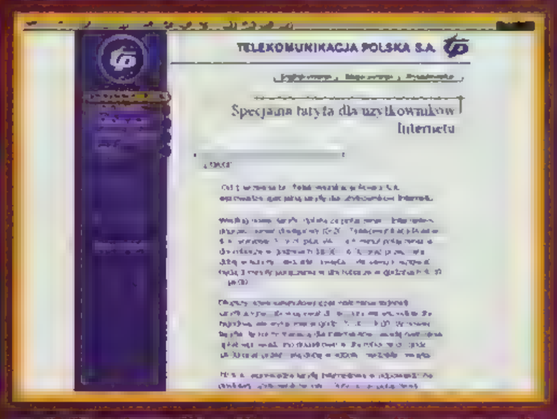
...koszmar i tak cię dopadnie...
www.bwp.play-it.pl

cybernet

www News

INTERNET TANIEJ?
press.tpsa.pl/biuro/opis.asp?id=186

Na początku informacja, która z pewnością ucieszy czytelników CyberNetu. Otóż Telekomunikacja Polska SA, tak jak to zapowiadała na początku wakacji, od 1 września wprowadziła specjalną taryfę dla użytkowników darmowego numeru dostępu do Internetu (0–202122). Zapewne większość z Was już zna obowiązujące ceny. Dla niedoinformowanych: od poniedziałku do piątku od godz. 18:00 do 6:00 impuls naliczany jest co sześć minut (cena impulsu to 0,29 gr. + VAT), natomiast w weekendy wydłużony impuls trwa przez całą dobę! Mimo wszystko rozwiązanie nie jest nowatorskie i część internautów pozostaje



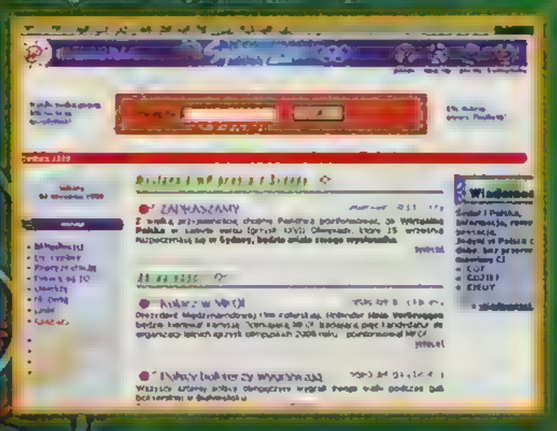
wciąż niezadowolona. Przede wszystkim nie obniżyła się cena impulsu, czego spodziewaliśmy się najbardziej. Owszem, nowa (a faktycznie przedłużona z wakacji) i bez dwóch zdań lepsza taryfa (a szczególnie weekendowa obniżka!) zadowala. W praktyce oznacza również zmniejszenie stresu przy łączeniu się z siecią po godzinie 22:00, co do tej pory było się zmorą każdego z nas. Taryfa, taryfą. Miejmy jednak nadzieję, że jest to wstęp do nadchodzących zmian, a nie tylko tymczasowy środek na polepszenie relacji między polskimi internautami a TP SA.

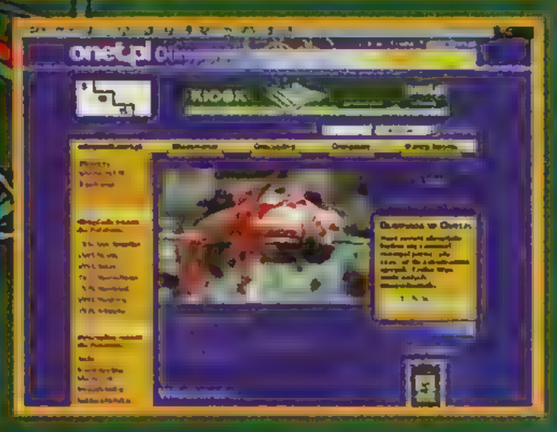
WE FRANCJI RYCZAŁTEM
www.aol.com

Powyższa informacja należy do tych bardziej pocieszających. Ciekawe, jak bardzo ucieszyli się Francuzi, kiedy gigant internetowy, firma AOL, wprowadził w ich kraju zryczałtowany dostęp do Internetu? W przeliczeniu na naszą walutę opłata wynosi ponad 100 polskich złotych za miesiąc i umożliwia całodobowy, nieograniczony dostęp, szybkie połączenie i gwarantowany brak stresu przy łączeniu z siecią :) AOL to największy i najpopularniejszy dostawca internetowy – z usług tej firmy korzystają miliony ludzi na całym świecie.

OLPIMIADA W SIECI!
olimpiada.onet.pl, sydney2000.wp.pl

Kiedy czytacie ten numer NSS-a, w kraju kangurów już od dawna trwają zmagania najlepszych sportowców na





świecie. Jak wiadomo, olimpiada jest największym sportowym show na kuli ziemskiej. A więc nic dziwnego, że towarzyszą mu ogromne nakłady finansowe (i jeszcze większe zyski). Oprócz relacji w telewizji i informacji w prasie papierowej na bieżąco możecie również śledzić poczynania sportowców w Internecie. W Polsce do olimpijskiej batalii przyłączyły się portale – większość z nich przygotowała własny serwis olimpijski. I tak oto pod powyższymi adresami znajdują się bodajże najprzyzwoitsze, moim zdaniem, kąciki internetowe, gdzie możecie zasięgnąć rzetelnych informacji wprost z Sydney. Wydaje mi się, że Onet.pl podszedł do sprawy bardziej estetycznie. Przed olimpiadą (kiedy piszę te słowa) WP informuje, że „w samym sercu igrzysk będzie miała swojego wysłannika". Niby zwykłe serwisy, ale zauważcie, że jest to kolejny etap walki pomiędzy portalami – konkurencja jest przecież coraz większa...

WYBORY RÓWNIEŻ W INTERNECIE
wybory.interia.pl

Już wkrótce wybory prezydenckie. Reklamujące poszczególnych kandydatów kampanie nabrały rumieńców. Ci

z Was, którzy ukończyli 18 lat, również mogą wziąć udział w głosowaniu. Jeżeli jeszcze nie macie faworyta, czalcie się z podjęciem odpowiedniej (i odpowiedzialnej) decyzji albo po prostu jesteście laikami w tym temacie, to pomocą służą internetowe serwisy informacyjne. Bardzo dobrze prezentuje się witryna „Wybory 2000" w Interii.pl. Jest tutaj wiele wypowiedzi kandydatów oraz ich charakterystyka i galeria, jest ranking, historia wyborów. Jeżeli chcesz poznać okręgi wyborcze w swoim mieście, to zajrzyj z kolei pod adres: www.wybory.hoga.pl/bazaokw.asp.

MP3.COM BARDZIEJ LEGALNY
www.mp3.com

Serwis internetowy MP3.com, dostarczający popularne wśród „komputerowców" muzyczne „empetrójki", jest bardzo blisko całkowitego zalegalizowania swojej działalności. Firma ma podpisane umowy z większymi światowymi wydawcami muzycznymi (m.in. Sony, Time Warner, EMI). Internetowe serwisy informacyjne podają, że każda umowa opiewała na kilkanaście milionów dolarów, a oprócz tego zapłacono po kilkaset zielonych od poszczególnych piosenek w formacie MP3, które zostały umieszczone na serwerze. Aby proces legalizacji został sfinalizowany, MP3.com musi przekabacić na swoją stronę wytwórnię Universal Music (jest to firma, która najczęściej pozywała go do sądu) – rozmowy oczywiście w toku.

REKLAMA W INTERNECIE

Jako potężne medium Internet stał się również miejscem do realizowania kampanii reklamowych, i to pożerających coraz więcej pieniędzy. W 2000 roku suma inwestycji reklamowych przekroczy kilka miliardów (!) dolarów. Oznacza to, że rynek sieciowy w przyszłości może poważnie zagrozić telewizyjnemu. Możliwości reklamy w sieci są nieograniczone i mają o wiele bardziej skonkretyzowanego odbiorcę. Ponadto reklama tego typu jest stosunkowo tania i niewiele mniej skuteczna. Rozwój rynku reklamy w Internecie jest jednak uzależniony od wzrostu liczby jego użytkowników (a ta przez następne kilka lat ma wzrosnąć do miliarda ludzi na całym świecie). Dodatkowej wagi nabiera fakt, że coraz więcej kobiet korzysta z zalet globalnej sieci. Już teraz w Stanach Zjednoczonych różnica między liczbą internautów płci męskiej a żeńskiej zaczyna się wyrównywać. W dłuższej perspektywie wyklucza to (z czego można się tylko cieszyć) przewidywania z przeszłości, jakoby Internet był medium wyłącznie dla facetów.

MISS INTERNETU...
miss.onet.pl

Lada dzień zakończą się wybory Miss Internetu. Ich organizatorami są portal Onet.pl i Biuro Miss Polonia. W serwisie Onetu znajduje się zestaw kilkunastu kandydatek. Dzięki informa-

cjom i wywiadom zrobionym na potrzeby wyborów możemy poznać osobowość tych dziewczyn. Oprócz tego, a raczej wraz z tym, udostępniono kolekcję fotografii. Dzięki zastosowaniu technologii Flash możemy je oglądać w pełnym trójwymiarze i do tego z powiększeniem :), co niektórym z pewnością pomoże w trudnym wyborze. Dodatkową atrakcją jest możliwość ułożenia dla siebie wymarzonej kobiety! Z poszczególnych części kobiecej urody (dostępne: „buzia", „piersi", „pupa" i „nogi") możemy złożyć nasz ideał – w tej sferze też możemy zagłosować. Cóż... Pozostaje mi zaprosić do głosowania! Obyście zdążyli, w przeciwnym razie Miss Internetu zostanie...

KOLEJNY NOWY PORTAL
www.hoga.pl

Tym razem jest nim HOGA.pl. Jak zwykle, nie można powiedzieć o tym przedsięwzięciu zbyt wiele, a przynajmniej nie do momentu, kiedy osiągnie apogeum swego rozwoju. Mam jednak informację, że jest to portal z bardzo dużymi aspiracjami. Dotychczas uruchomiono tutaj kilka serwisów – prezentują się bardzo przystępnie. Wkrótce będzie tego o wiele więcej. Na uwagę zasługuje serwis o grach komputerowych (znajdziecie go pod adresem

gry.hoga.pl) – tworzony przez młody, ale doświadczony zespół. Dużo informacji, ciekawe recenzje, zapowiedzi, wywiady i dość interesujący podział w dziale download, to tylko niektóre z atrakcji. Naprawdę warto zobaczyć!

Na koniec zapraszam wszystkich do odwiedzenia stron internetowych NSS, które znajdują się pod adresem www.ssonline.com.pl. Serwis został na swój sposób ożywiony. Oprócz codziennej dawki informacji ze świata gier i Internetu, znajdziecie tutaj zapowiedź nadchodzącego numeru, trochę linków... Zresztą, przekonajcie się sami! Jednocześnie informuję, że na adres redakcja@ssonline.com.pl możecie podsyłać adresy swoich stron internetowych wraz z krótkim opisem ich zawartości.

Do zobaczenia za miesiąc!

B-Beck, bbeck@zalogag.pl

WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box

Jeri Ryan Online
www.jeri.gwflota.com
UFO, kosmos, komputery
www.strony.wp.pl/wp/pniaq
INTEREK – pismo internetowe
www.interek.zip.pl
Załoga G – pismo internetowe
www.zalogag.pl
Kompendium Wiedzy o C64
c64.iq.pl
Dużo śmiechu – HUMORKI
humorki.of.pl
Centrum QUAKE 'A 3 w Polsce
www.q3arena.org.pl
Reporter – serwis informacyjny
www.reporter.pl
Wszystko o NFS 4
www.n4spd.pl
Katalog grup dyskusyjnych
www.com.pl

FILM PRODUCENTA MATRIXA

ROMEO MUSÍ UMŘÍT

JET LI AALIYAH

WARNER BROS. PRESENTS

A SILVER PICTURES PRODUCTION "ROMEO MUST DIE" JET LI AALIYAH ISAIAH WASHINGTON RUSSELL WONG WITH DMX AND DELROY LINDO CO-PRODUCED BY WARREN CARR

EDITED BY DEREK G. BRECHIN PRODUCTION DESIGNED BY MICHAEL BOLTON DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GLEN MACPHERSON, C.S.C. EXECUTIVE PRODUCER DAN CRACCHIOLO MUSIC BY STANLEY CLARKE AND TIMBALAND

SOUNDTRACK ALBUM ON BLACKGROUND RECORDS, LLC STORY BY MITCHELL KAPNER SCREENPLAY BY ERIC BERNT AND JOHN JARRELL PRODUCED BY JOEL SILVER AND JIM VAN WYCK DIRECTED BY ANDRZEJ BARTKOWIAK

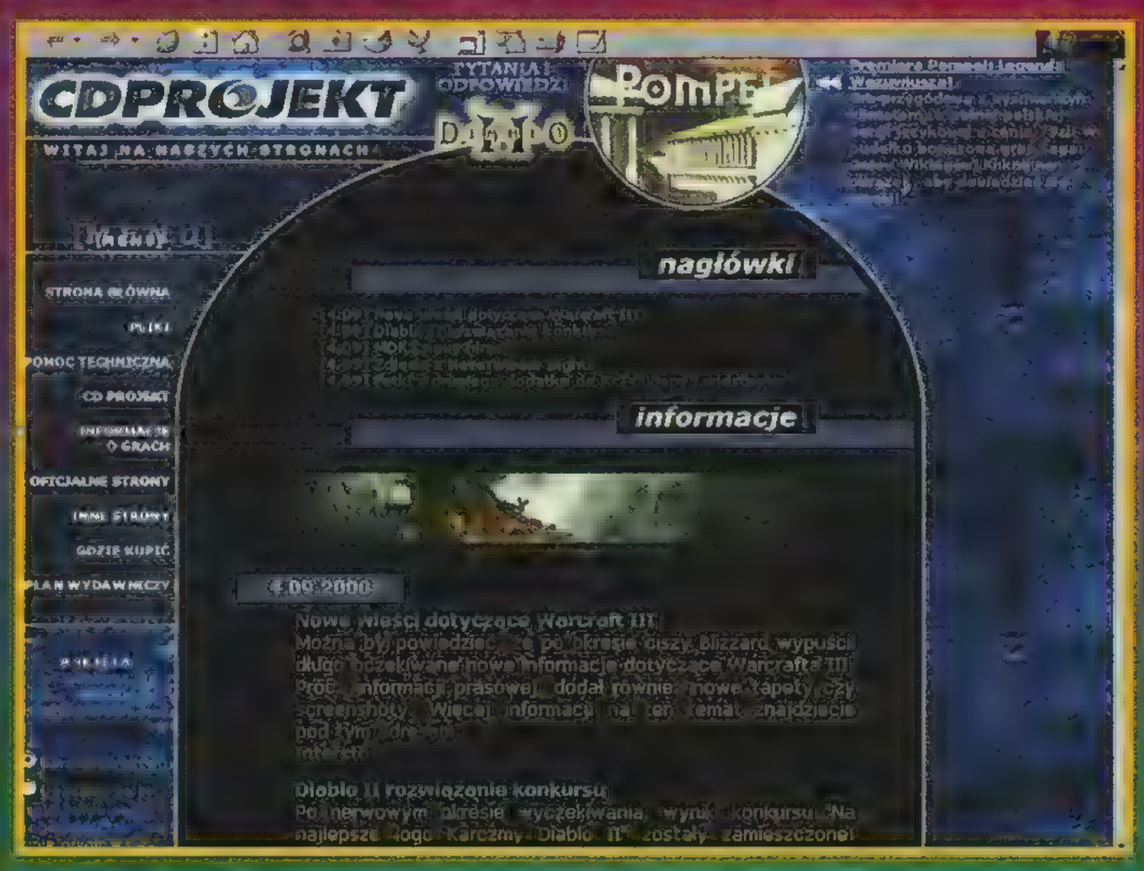
WWW.ROMEOMUSTDIE.NET

Dystrybutor

W ciągu ostatniego miesiąca internetowe strony polskich dystrybutorów nabrały rumieńców. Jeśli ta tendencja się utrzyma, to również na tej płaszczyźnie już wkrótce możemy się spodziewać zaostrzonej konkurencji. Dużo informacji, ciekawe prezentacje, ciekawostki czy nowatorskie pomysły, szeroki wachlarz plików do pobrania, a wreszcie wirtualne sklepy – to wszystko znajdziecie u większości dystrybutorów w sieci. Dzięki temu nie tylko mamy możliwość zapoznania się z tytułami poszczególnych firm, ale także okazję głębszego poznania rekinów polskiej „branży" gier komputerowych.

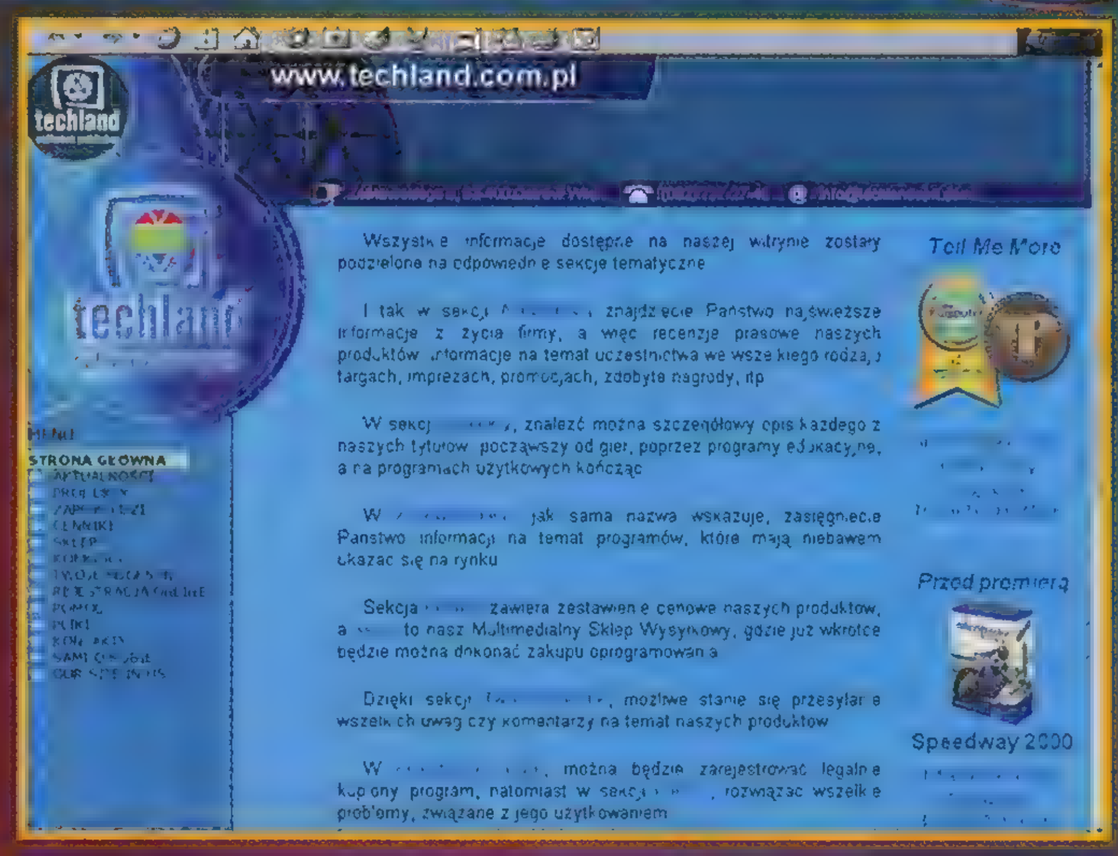
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Internetowy serwis firmy CD Projekt przygotowany jest w charakterystyczny portalowy sposób. Oprawa graficzna nie jest zbyt rewolucyjna, ale za to estetyczna, dzięki temu nawigacja jest wygodna, a wszystko doładowuje się w miarę szybko. Na stronie głównej znajdują się najnowsze informacje o produktach firmy, zmianach w serwisie, nowych plikach czy screenach. W menu znajdziemy jedno z najważniejszych i najlepszych miejsc, to jest dział poświęcony wszelkim produktom firmy. Sklasyfikowano tam dość pokaźną ilość tytułów, zarówno tych starszych, jak i dopiero powstałych. Są zarówno zapowiedzi, jak i recenzje poszczególnych gier. Co ważne, większość tych ostatnich (niestety, nie wszystkie) napisana jest obiektywnie. Znajdziemy też informacje na temat samego CD Projektu, jego historię i podstawowe kontakty. Ważnym elementem jest oczywiście FTP. Na tym serwerze zamieszczono wiele przydatnych plików: od patchy i update'ów, przez sterowniki, aż po demonstracyjne wersje gier. Jedna z charakterystycznych cech tego serwisu to tzw. hosting i oficjalne strony wydawanych tytułów (z tych najbardziej znanych można wymienić choćby Karczmę Diablo 2 – http://diablo2.cdprojekt.com). Całością opiekuje się specjalnie do tego celu wyznaczony koordynator wraz z grupką współpracowników.



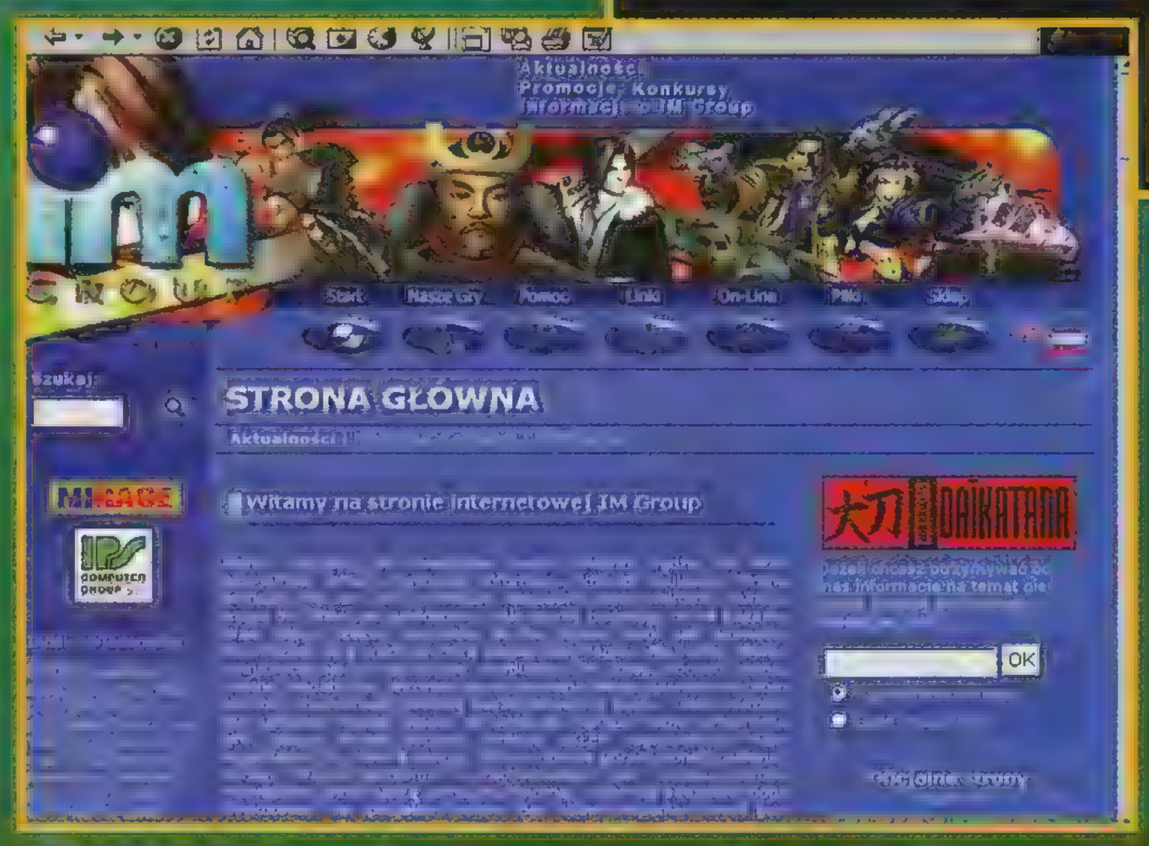
PLAY-IT
www.play-it.pl

Strona startowa Play–Itu może poszczycić się ciekawą grafiką. Dlatego mimo że ładuje się nieco dłużej, dobrze zachęca do eksploracji pozostałych części składowych serwisu. W „Nowinkach" i „Co nowego" znajdziemy troszkę newsów o wszystkim, co związane jest z tytułami wydawanymi przez tę firmę. Do lektury oddano nam opisy informujące o premierowych tytułach. Udostępniono też pełną ofertę firmy oraz interesującą galerię, w której można podziwiać wiele screenów. Oryginalnym pomysłem okazał się kącik pt. „Reakcje mediów", dzięki któremu możemy dowiedzieć się, jak o programach Play–Itu wypowiadają się zarówno prasa papierowa, jak i serwisy internetowe. Oczywiście nie zabrakło też pełnych danych na temat firmy. Chętni mogą skorzystać ze sklepu i zakupić tam wybrane przez siebie produkty. Niestety, brakuje odpowiednich zniżek:) Na koniec można jeszcze wspomnieć o sekcji „Darmocha", czyli wyselekcjonowanych grach, których koszt jest niewątpliwie śmieszny.



IM-GROUP
www.imgroup.com.pl

Przed fuzją firm Mirage i IPS każda z nich miała swoją własną, lepszą i gorszą stronę. Po ich połączeniu i powstaniu IM–Group błyskawicznie uruchomiono pełny serwis. Bardzo mile zaskoczył on wszystkich fanów. Pod względem graficznym strona ta prezentuje się przyzwoicie, m.in. ma bardzo ciekawe menu, w którym zastosowano skrypt podświetlający przyciski. Całość jest czytelna i starannie przygotowana, małe zastrzeżenia może jednak budzić brak jakichkolwiek bajerów graficznych w niższych segmentach witryn. Jak to zwykle bywa, na głównej stronie serwisu znajdują się aktualności. Jednak ciekawostką jest, że tutaj zastosowano zapełnioną zwiastunami prawą kolumnę – z pewnością skorzystało z niej wielu internautów. Oczywiście standardem jest, że znajdziemy tu opisy poszczególnych gier. Są linki do stron producentów, których przedstawicielem jest IM, są też adresy do zaprzyjaźnionych mediów oraz firm. Nie zabrakło oczywiście plików do ściągnięcia. Wkrótce w pełnej okazałości zostanie zaprezentowany „Sklep". Do dyspozycji odwiedzających serwis oddano też jego angielską wersję.



TECHLAND
www.techland.com.pl

Strona tej firmy do pewnego czasu nie prezentowała wygórowanego poziomu. Jednak nie tak dawno nastąpiła jej pełna metamorfoza. Nowe wcielenie graficzne, nowe i standardowe działy serwisu – oto obraz ożywionej witryny firmy z Ostrowa Wielkopolskiego. Na pierwszy rzut: „Aktualności" – nowinki firmowe, recenzje prasowe, info o uczestnictwie w imprezach

cybernet

rzy w Internecie

i zdobytych nagrodach. Z części poświęconej produktom możemy dowiedzieć się więcej nie tylko o grach, ale także o programach edukacyjnych i użytkowych, z których przecież Techland słynie. Lada moment powstanie w pełni funkcjonalny sklep wysyłkowy. Ciekawym miejscem może okazać się sekcja zatytułowana „Twoje sugestie", gdzie każdy może wyrazić swoje opinie na temat firmy i wydawanych przez nią programów. Udostępniono też możliwość zarejestrowania legalnie zakupionego programu. Oczywiście nie trzeba już mówić, że są informacje o samej firmie oraz potrzebne kontakty.

TOPWARE
www.topware.pl

Wizerunek firmy TopWare w Internecie nie stoi na najwyższym poziomie. Od strony graficznej zupełnie nie zachwyca, a gdyby nie bądź co bądź fajne menu, witryna ta byłaby kompletnie beznadziejna. Trzeba też powiedzieć, że są małe problemy z aktualizacją. Na stronie głównej w sposób dość statyczny, acz poręczny zamieszczono linki (duże logo) do opisów najnowszych i zapowiadanych produktów. To nam gwarantuje, że nie przeoczymy najważniejszych rzeczy, ale równocześnie obniża walory estetyczne i poziom profesjonalizmu serwisu. W istniejących działach możemy znaleźć opinie prasy, informacje o wydarzeniach ze świata gier oraz linki do stron, z którymi TopWare współpracuje. Nie najgorszy jest też download. Oczywiście są informacje na temat samej firmy.

MARKSOFT
www.marksoft.com.pl

Internetowe strony tego producenta i dystrybutora oprogramowania nie należą do najlepszych. I to zarówno pod względem graficznym, jak i jeśli chodzi o zawartość. Możemy w ten sposób bliżej zapoznać się z danym tytułem, ale niestety, nic więcej.

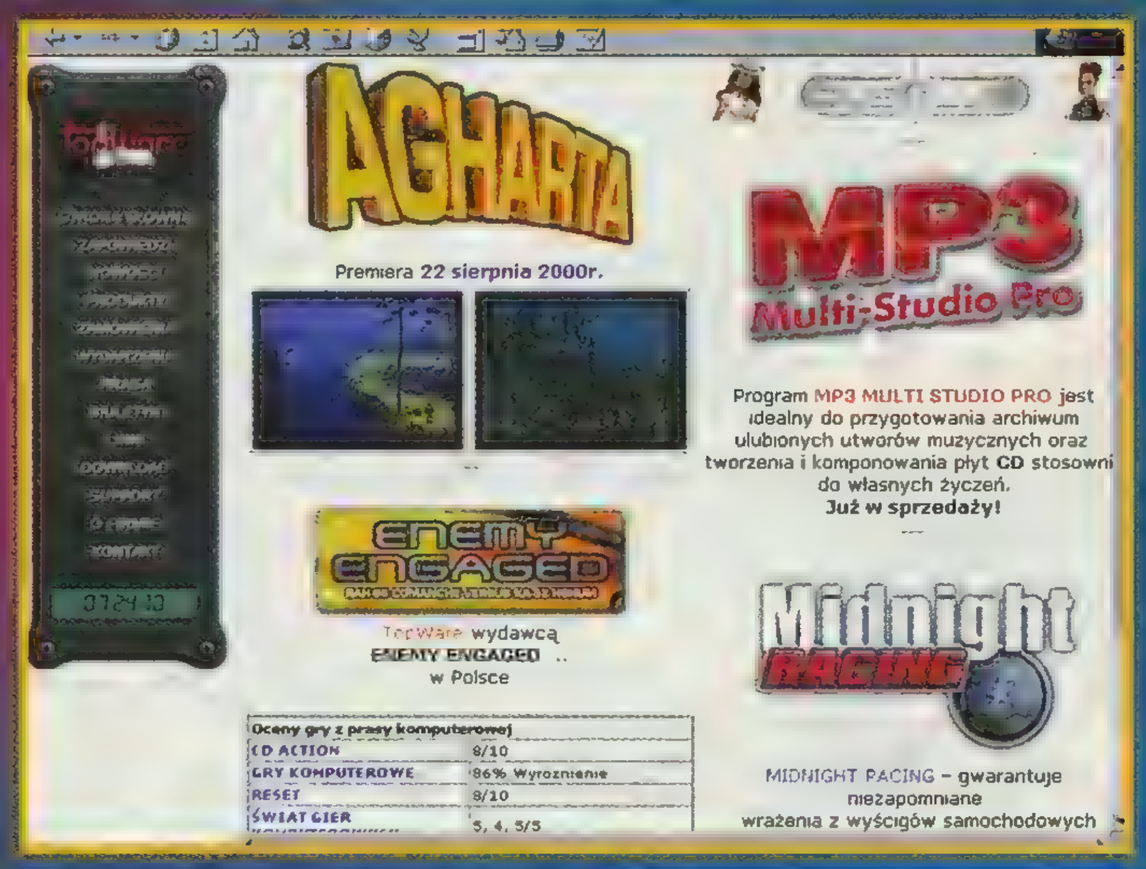
LK AVALON
www.lkavalon.com

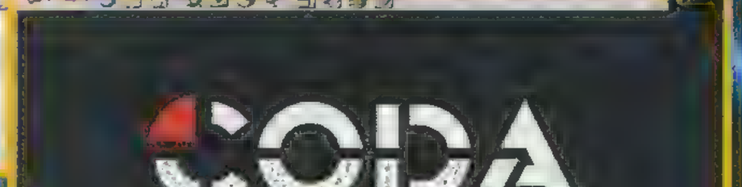
Prezentacja tej firmy w Internecie plasuje się na jednym z najniższych poziomów. Całkowity brak porządnej i potrzebnej grafiki sprawia, że zawartość tej strony w zasadzie jest identyczna z rezultatami kwerendy stron WWW na popularnych serwerach wyszukiwawczych. Owszem, znajdziemy tu troszkę informacji na temat wydawanych przez tę firmę gier komputerowych. Jest też pomoc. Ale to wszystko. Z drugiej strony, muszę jednak powiedzieć, że to, co tu jest, w zupełności wystarczy do aktualizacji zawartości swych szarych komórek na temat LK Avalonu i jego produktów.

wek. Jak na razie bardziej profesjonalny start zapowiada się w serwisie Cody, bo wielki, czerwony i bezwyrazowy napis: „Remont" na stronach LEM-a nie wróży za dobrze. Miejmy jednak nadzieję, że obie witryny będą równie rewelacyjne i zarazem pomocne polskim graczom.

Podsumowując. Serwisy internetowe naszych rodzimych firm zajmujących się dystrybucją gier komputerowych stoją, według mnie przynajmniej, na coraz lepszym poziomie. Te najlepsze charakteryzują się sporą dawką informacji i dobrą grafiką. Myślę też, że z powodzeniem mogłyby zastąpić niejeden polski samodzielny serwis growy.

B-Beck





CODA
www.coda.com.pl
LEM
www.lem.com.pl

Oba te serwisy są jeszcze w trakcie przygotowywania. Jednak zarówno LEM, jak i Coda głośno zapowiadają, że już wkrótce poznamy prawdziwe oblicze ich sieciowych wizytówek.

Per A

Historia podboju kosmosu jest tak stara jak ludzkość. Nie, ja wcale nie żartuję! Zanim w czarną otchłań wszechświata ruszyły pierwsze, bardzo jeszcze prymitywne aparaty rakietowe, kosmos był już we władaniu wszelakiej maści poetów, powieściopisarzy, muzyków i innych pięknoduchów. Warto tu przypomnieć sobie choćby takiego pana Twardowskiego, paradującego po Księżycu kilkaset lat przed Armstrongiem, czy bohaterów Verne'a, podróżujących dookoła Księżyca i przecierających szlaki załogom wypraw Apollo.

Prawdziwe początki podboju kosmosu sięgają jednak swymi korzeniami okresu II wojny światowej, kiedy to hitlerowskie Niemcy dysponowały najbardziej zaawansowaną techniką rakietową na świecie. W tej dziedzinie ich największym osiągnięciem była rakieta V–2, startująca z pionowej wyrzutni i opadająca torem balistycznym na teren wroga. W tamtych czasach była to broń, przed którą nie było żadnej obrony. Niemieccy konstruktorzy uchodzili za najlepszych i najbardziej pomysłowych. Do dzisiaj zresztą krąży jeszcze wiele mniej lub bardziej prawdopodobnych hipotez na temat hitlerowskich superbroni, których z powodu zakończenia wojny nie skonstruowano, lecz które istniały już na deskach projektantów. Jednym z takich niezrealizowanych pomysłów było stworzenie ogromnej rakiety kontynentalnej, zdolnej (po locie odbywającym się częściowo w przestrzeni kosmicznej) razić cele odległe o wiele tysięcy kilometrów od miejsca startu, np. fabryki na Zakaukaziu lub amerykańskie miasta. Nic więc dziwnego, że po zakończeniu działań wojennych w głąb okupowanych Niemiec ruszyły specjalne komisje, których zadaniem było przejmowanie wszelakich prototypowych konstrukcji wojskowych, dokumentacji, sprzętu i – przede wszystkim – naukowców. W ręce Rosjan i Amerykanów wpadały zarówno niemal gotowe prototypy nowoczesnych samolotów, jak i plany jeszcze bardziej nowatorskich konstrukcji. W efekcie tej pogoni za nowymi śmiercionośnymi zabawkami dotychczasowe braterstwo broni poszło w kąt nawet u wypróbowanych sojuszników. Przykładem może tu być choćby chwilowe przejęcie przez Amerykanów składów nowiuteńkich rakiet V–2 na terenie, który na mocy wcześniejszych porozumień należał do strefy radzieckiej. Ale ponieważ Sowieci jeszcze nie dotarli na miejsce, Amerykanie szybciutko zaopiekowali się rakietami – załadowali sto sztuk na statek i ruszyli do domu. O całej sprawie dowiedzieli się Brytyjczycy i zareagowali tak stanowczo, że Jankesi zastopowali statek na środku Atlantyku i przekazali część cennej zdobyczy Angolom. To dobitny przykład, jak cenne technologie posiadali hitlerowcy i jak wszystkim wokół zależało na położeniu na nich łapy. (Osobnym problemem jest pytanie, dlaczego hitlerowcy – skoro posiadali taką dobrą broń – przegrali wojnę? No cóż, wojen nie wygrywa się za pomocą kilku świetnych prototypów, lecz wielkiej ilości stosunkowo tanich, masowo tłuczonych maszyn, których straty łatwo uzupełnić. Zainteresowanym bliżej tą tematyką polecam regularną lekturę cyklu Moje Boje, prowadzonego przez Bergera). Jednak głównym dobrem byli ludzie – konstruktorzy, wymyślający kolejne projekty, i wysoko wyspecjalizowani technicy, potrafiący zrealizować ich wizje. Odpowiednie komisje wyławiały z tłumu niemieckich jeńców byłych żołnierzy odpowiednich jednostek i odsyłały je na tyły. Naukowcy pokonanego wroga byli traktowani różnie; w Ameryce mogli w miarę spokojnie żyć i rozwijać swoje prace (oczywiście pod ścisłą kontrolą armii), ale Rosjanie wciąż traktowali ich jak wrogów – pożytecznych, ale niebezpiecznych. Znamiennym przykładem takiego podejścia jest choćby to, że próby szybkiego samolotu z udziałem niemieckiego oblatywacza (radzieckim asom przestworzy nie stawało jeszcze umiejętności do obsługi tak skomplikowanego sprzętu) w ostatniej chwili przeniesiono ze wschodnich Niemiec w głąb Rosji – obawiano się po prostu, że Niemiec zwieje na Zachód, a Rosjanie nie dysponowali jeszcze wtedy odpowiednimi środkami, by go zatrzymać lub zestrzelić – ów prototyp był po prostu za szybki...

Wpływ niemieckich konstrukcji był widoczny w wielu wczesnych powojennych konstrukcjach samolotów, a później pocisków (pierwsza bazująca na lądzie radziecka rakieta przeciwokrętowa to dosyć zaawansowana przeróbka słynnej niemieckiej bomby latającej V–1). Ale prace nad nowymi samolotami, prowadzone z udziałem niemieckich „gości", to tylko jeden aspekt rywalizacji po obu stronach „żelaznej kurtyny" – głównym celem obu mocarstw była jak najszybsza wyprawa w kosmos. W perspektywie – także z udziałem człowieka. Amerykanie nie dysponowali niebagatelnym atutem – pracował dla nich Werner von Braun, najbardziej utalentowany hitlerowski konstruktor rakietowy. Drogą niewyobrażalnych wysiłków Rosjanie zdołali wyprzedzić Amerykanów na pierwszym etapie podboju Kosmosu. W 1957 roku umieścili na orbicie pierwszego sztucznego satelitę Ziemi (Sputnik–1), a cztery lata później wyekspediowali w próżnię Gagarina. Jak zwykle przy tego rodzaju okazjach pojawiło się trochę spekulacji na temat kulis owego niezwykłego (przynajmniej jak na tamte czasy) wyczynu. Pamiętajmy, że wtedy nikt nawet jeszcze nie śnił o najprostszych komputerach, a standardy bezpieczeństwa był znacznie niższe niż dziś. Po dziś dzień krążą plotki, jakoby Gagarin był pierwszym kosmonautą, który z orbity w r ó c i ł ż y w y, a nie pierwszym kosmonautą w ogóle. W tej kwestii trudno wypowiadać się kategorycznie, gdyż wymagałoby to dotarcia do najtajniejszych rosyjskich źródeł i dokumentów, ale istnieje kilka poszlak, które mogą przemawiać za tą tezą. Po pierwsze, Rosja-

Zdobytą przez Amerykanów V–2 pokazywano w Waszyngtonie. V–2 miała aż 14 metrów wysokości i zasięg ok. 250 km.

Czy Gagarin naprawdę był pierwszym człowiekiem w kosmosie?

Wostok był pojazdem nadzwyczaj prymitywnym, ale radzieccy kosmonauci nie grymasili...

spera ad Astra

Odkąd człowiek zaczął patrzeć w niebo, podróż do gwiazd stała się jego celem, nieosiągalnym przez całe tysiąclecia. Dopiero druga połowa mijającego stulecia umożliwiła mu realizację tych marzeń. Choć na razie na o wiele mniejszą skalę.

nie ogłosili tryumfalnie osiągnięcie Gagarina dopiero po zakończeniu lotu, gdy pilot był już bezpieczny na ziemi (Amerykanie trąbili na cały świat o swoim pierwszym locie kosmicznym przed jego rozpoczęciem, najwyraźniej nie obawiając się porażki). Po drugie, na krótko przed lotem Gagarina w kilku punktach Europy odebrano niezidentyfikowane transmisje radiowe w języku rosyjskim, których kontekst sugerował, że rozmówca znajduje się w przestrzeni kosmicznej, a w dodatku dzieje się z nim coś niedobrego. Oczywiście, to są żadne dowody, ale obawiam się, że jeszcze przez wiele wiele lat (jeśli w ogóle) opinia publiczna nie otrzyma więcej informacji na temat tamtych pamiętnych wydarzeń. Pamiętajmy, że zaciekła konfrontacja między mocarstwami sięgała wówczas szczytu i w wyścigu w kosmos nie liczyły się już miesiące, lecz tygodnie a niekiedy nawet dni. Prawdopodobieństwo katastrofy lub niemożliwej do naprawienia awarii było w tych pionierskich czasach bardzo wysokie, a stawka zbyt duża, by z niej zrezygnować – tak długo wysyłano ludzi w kosmos, aż w końcu któremuś się udało... Nie od rzeczy będzie też przypomnieć, że Gagarin, świetny pilot wojskowy – fetowany jak Sojuz długi i szeroki – zginął w tajemniczej katastrofie lotniczej, której wszystkich aspektów nie wyjaśniono do dziś. Może to był zwykły wypadek, a może wiedział więcej niż powinien?

Przełknąwszy tę żabę (czyli przegraną na pierwszym etapie podboju Kosmosu), Amerykanie ostro wzięli się do pracy – nową erę w podboju Kosmosu rozpoczął swym słynnym przemówieniem prezydent Kennedy, zapowiadając, że przed końcem lat 60. człowiek (czytaj: Amerykanin) postawi stopę na Księżycu. Rozpoczęto gigantyczny program, z kosztorysem zakrojonym na dziesiątki miliardów dolarów, którego cel był jeden: zawieźć kilkunastu facetów na Księżyc, by mogli tam odbyć krótki spacer. Pierwsza wyprawa stała się oczywiście krokiem milowym w rozwoju naszej cywilizacji, ale kolejne loty nie interesowały już nikogo – gdy ogłaszano lądowania kolejnych astronautów, ludzie ze znudzoną miną przełączali kanał w telewizorze na ulubiony talk-show. Księżyc spowszedniał: już tam byliśmy, wbiliśmy amerykańską flagę, obleźliśmy kawałek tej skorupy – czego tam jeszcze szukać? Ożywiono się nieco dopiero w trakcie katastrofy Apollo 13, którego załoga cudem uniknęła śmierci. Okaleczony statek, z rozprutymi zbiornikami, okrążył Księżyc, a nieco struchlała załoga zdołała bezpiecznie wylądować. To jednak był tylko krótki przerywnik. Kosmos przestał być interesujący, bo na Ziemi działy się rzeczy, które przeciętnych ludzi interesowały nieporównanie bardziej niż kolejny satelita.

Tymczasem Rosjanie także sposobili się do wyprawy w Kosmos, ale rychło spostrzegli, że ta poprzeczka jest dla nich nie do przeskoczenia. Brakowało im środków i odpowiedniej techniki, a Amerykanie byli już tak zaawansowani w tych działaniach, że ich przegonienie stało się po prostu niemożliwe. Dlatego też Rosjanie skupili się na rozwoju automatycznych sond bezzałogowych (używano ich do penetracji najbliższych planet) oraz orbitujących stacji kosmicznych (Salut, Mir).

Po zakończeniu Zimnej Wojny zakończył się też wyścig w kosmos. Co więcej, brak kasy wręcz wymusza współpracę poszczególnych państw, czego koronnym przykładem jest budowa Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, o której pisałem jakiś czas temu. Również tylko wspólnym wysiłkiem uda się zrealizować największy jak do tej pory kosmiczny projekt ludzkości, który rysuje się już w całkiem nieodległej perspektywie – załogową wyprawę na Marsa. Przyszli Marsjanie są już wśród nas!

Yossa

SPROSTOWANIE

W opublikowanym w poprzednim numerze artykule „Peryskop w górę" nie ustrzegłem się błędu. Ukazany na zdjęciach okręt to w istocie Typhoon, a nie Oskar, przedstawiony jako największy boomer świata. Dziękuję uważnym Czytelnikom za zwrócenie uwagi na to niedopatrzenie. Przepraszam. ***Yossa***

Ostatnia b

Czy zastanawialiście się, kiedy wymyślono kierowane pociski powietrze–powietrze i ziemia–powietrze? Jako pierwsi takie pociski skonstruowali Niemcy podczas II wojny światowej. W poprzednim odcinku „Ostatniej broni Luftwaffe" przedstawiłem Wam trzy, moim zdaniem najciekawsze, prototypowe niemieckie myśliwce odrzutowe. Dzisiaj będzie o kilku najciekawszych projektach pocisków rakietowych przeznaczonych do zwalczania samolotów. I w poprzednim, i w tym odcinku zajmuję się defensywną bronią lotniczą, gdyż chciałbym zwrócić Waszą uwagę na możliwość realnej zmiany biegu wojny przy wykorzystaniu tejże broni. Niemcy przegrali m.in. dlatego, że nie potrafili obronić swojego potencjału przemysłowego przez nalotami aliantów. Co by było, gdyby jednak potrafili to zrobić? A właściwie wykorzystane nowoczesne myśliwce i rakiety przeciwlotnicze dawały im taką szansę.

Jedną z wielu przyczyn porażki Hitlera w II wojnie światowej było rozwijanie broni ofensywnej kosztem defensywnej. Duże środki zostały utopione w pociskach V–1 i V–2, chociaż te nie mogły w znaczącym stopniu wpłynąć na bieg wojny. Z kolei mogąca to uczynić broń stricte defensywna (taka jak rakiety przeciwlotnicze) miała zbyt niski priorytet badawczo–rozwojowy, aby zostać szybko wprowadzona do użycia. W efekcie III Rzesza była słabo przygotowana do odparcia ogromnej fali alianckich bombowców. Niemcy mogliby bardzo skutecznie niszczyć duże formacje, gdyby tylko w porę docenili możliwości drzemiące w technice rakietowej. A były one tym większe, że wówczas nie było jakiejkolwiek możliwości ucieczki przed pociskami pilot. Podobnie jak w poprzednim odcinku, tak i tu przy wyborze kierowałem się stopniem zaawansowania konstrukcji oraz przewidywaną skutecznością bojową.

X–4 pod skrzydłem Fw–190

RUHRSTAHL X–4 (RK 334)

Jedyną dobrze działającą kierowaną rakietą powietrze–powietrze skonstruowaną w faszystowskich Niemczech była X–4. Ten niewielki pocisk został opracowywany przez dr. Maxa Kramera z zakładów Ruhrstahl A.G. w latach 1942–1944. Mimo skierowania do masowej produkcji i znakomitych parametrów nie został ani razu użyty bojowo. Przez większość drogi między samolotem–nosicielem a celem rakieta ta była sterowana za pomocą dwu niezwykle cienkich kabli, które rozwijały się w czasie lotu pocisku. Miały one średnicę 0,2 mm oraz długość 5,5 km. Praktyczny zasięg tej broni wynosił jednak tylko 3,5 km. Do sterowania rakietą w kabinie pilota zamontowano mały dżojstik wraz z podporką na łokieć. W końcowej fazie lotu uaktywniał się układ samonaprowadzania akustycznego – rakieta szukała dźwięku silników bombowca. Próby na poligonie wykazały duże prawdopodobieństwo trafienia. X–4 wybuchała średnio w odległości 7 metrów od bombowca, co przy 20–kg głowicy gwarantowało całkowite zniszczenie celu (dla porównania – głowica AIM–9L ma masę ok. 10 kg). Już wybuch 15 metrów od bombowca powodował ciężkie uszkodzenia. Rakieta była przeznaczona głównie dla FW–190, lecz myślano o zastosowaniu jej także na nowoczesnych myśliwcach odrzutowych (P.1101, Ta 183). Niestety, podjęta 6 lutego 1945 decyzja o podjęciu masowej produkcji była grubo spóźniona.

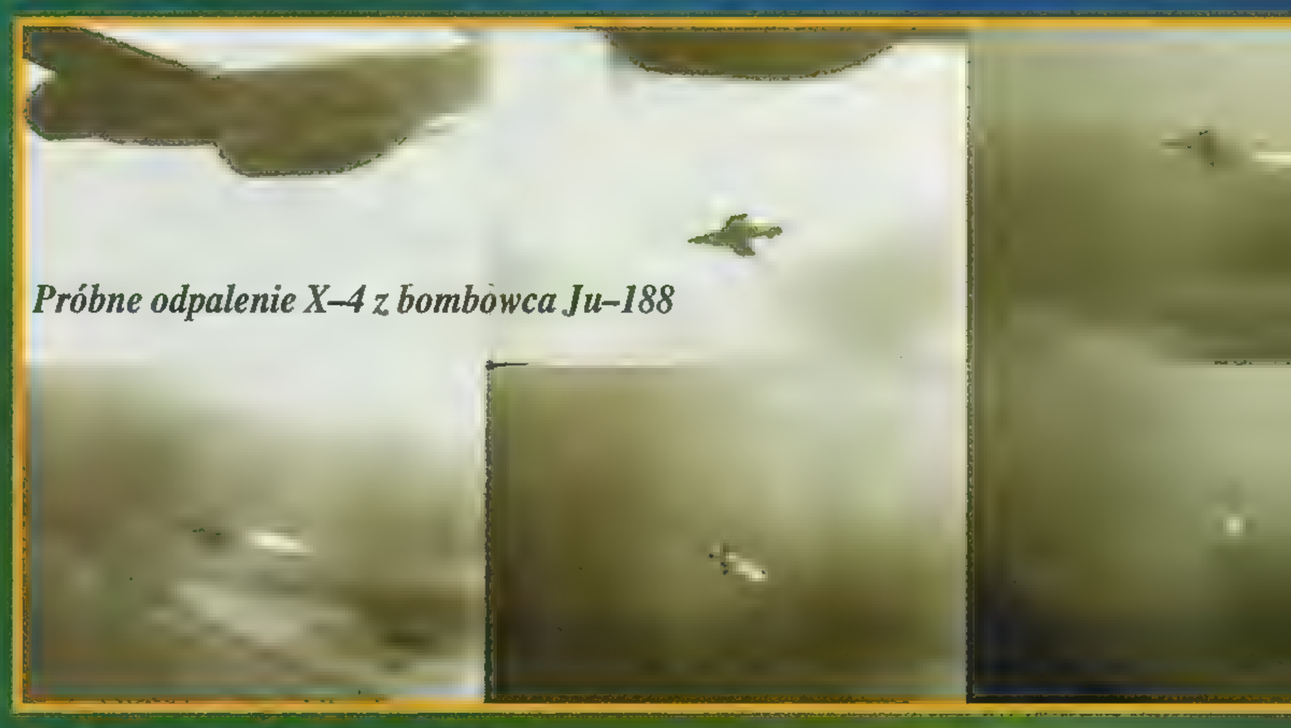
Dżojstik w Fw–190 sterujący pociskiem X–4

R4M ORKAN

Była to zaprojektowana przez Kurta Hebera mała, ale niezwykle skuteczna, niekierowana rakieta powietrze–powietrze. Jej głowica ważyła 0,52 kg, a średnica wynosiła zaledwie 55 mm. Stabilność lotu zapewniało 8 małych, rozkładanych stateczników. Myśliwce typu Me 262 mogły zabierać łącznie 24 R4M, podwieszonych pod skrzydłami w pakietach po 12. Zasięg rakiet (1 500 m) był wystarczający, aby móc odpalać pociski poza zasięgiem kaemów bombowców. Skonstruowano także wersję z przeciwpancerną głowicą kumulacyjną – do niszczenia czołgów. Ta mała rakieta niekierowana była protoplastką szeroko obecnie wykorzystywanych pocisków FFAR (Folding–Fin Aircraft Rocket). Swój chrzest bojowy przeszła 18 marca 1945 roku. Siła rażenia odpalonych z 400 metrów rakiet zadziwiła samych Niemców. Pilot Me 262 opisał to tak: „Spłaszczone kadłuby, oderwane skrzydła, wyrwane z podstaw silniki, strzępy aluminium i części płatowców różnej wielkości latały wokół, wyglądało to tak, jak gdyby ktoś wysypał popielniczkę". W tym ataku zestrzelonych zostało naraz 8 Fortec. Do końca wojny użyto bojowo ok. 2 500 sztuk R4M.

Pocisk Ruhrstahl X–4

W momencie strzału X–4 odpalała flary, które miały pomóc pilotowi w jej wzrokowym prowadzeniu.



Próbne odpalenie X–4 z bombowca Ju–188

WASSERFALL

Jedną z dwóch najlepszych niemieckich rakiet ziemia–powietrze była Wasserfall (wodospad) skonstruowana w Peenemiinde pod kierownictwem dr. Thiela z zespołu Wernera von Brauna. Na podstawie doświadczeń zebranych przez ludzi, który pracowali nad V–2, postanowił on stworzyć rakietę przeciwlotniczą, która kształtem przypominała V–2, tyle tylko że była dwukrotnie mniejsza. Główną różnicą w budowie Wasserfalla i V–2

Broń Luftwaffe

część 2

była zmiana utleniacza – z ciekłego tlenu na kwas azotowy, co umożliwiało odpalanie rakiety bez wykonywani długich – jak przy V–2 – czynności przedstartowych. Prace nad tym pociskiem rozpoczęto na początku 1943 roku. Już w sierpniu program doznał dotkliwej straty – podczas nalotu zginął dr Thiel. Śmierć tego naukowca spowodowała duże opóźnienia w budowie

Wyrzutniki rakiet R4M zamontowane na Messerschmitcie Me 262A-1a

Pocisk przeciwlotniczy Wasserfall W–10

prototypu. Dopiero 28 lutego 1944 roku wystartował pierwszy prototyp. Jak widzicie, prace nad rakietą toczyły się – jak na warunki wojenne – w ślamazarnym tempie. Gdyby programowi nadano właściwy priorytet, w styczniu 1944 roku pocisk byłby już skierowany do masowej produkcji.

Wasserfall miała niewielkie skrzydła, a stery zarówno aerodynamiczne, jak i gazodynamiczne – niezbędne dla zachowania stateczności przy starcie z platformy. Powstały dwie wersje rozwojowe: W–1 (z największymi skrzydłami) i W–5 ze skrzydłami środkowymi o większym skosie. Ostatecznie W–10 była po prostu pomniejszoną o ok. 27% W–5, tak aby budowa seryjna pocisku wymagała mniej materiałów. Pierwotnie operator naprowadzał pocisk wizualnie – za pomocą komend radiowych. Dla Wasserfalla wymyślono także system automatycznego naprowadzania za pomocą stacji radarowej. Polegało to na tym, że jeden radar namierzał cel, a drugi pocisk. Na ziemi urządzenie elektroniczne porównywało oba namiary, automatycznie wysyłało komendy radiowe do rakiety i naprowadzało ją na cel. Niezależne od sposobu naprowadzania, z powodu osiągania przez pocisk prędkości naddźwiękowych, krótko przed osiągnięciem celu, stery miał przejąć czujnik podczerwieni, który był połączony z zapalnikiem zbliżeniowym.

Niemcy mieli w planach chronienie bateriami Wasserfalli każdego miasta powyżej 100 000 mieszkańców, co wymagało ustawienia 200 takich baterii. Według wyliczeń analityków na miesiąc potrzeba by było ok. 3 300 pocisków. Przy odpowiednio szybkim uruchomieniu produkcji i całkowitym przestawieniu mocy na ich wytwarzanie było to całkiem możliwe. Na przykład Wasserfall W–10 była osiem razy tańszy w produkcji od pojedynczej V–2.

Według niektórych źródeł pod koniec 1944 roku w ramach prób pewną ilość wariantu W–1 odpalono w kierunku wrogich bombowców. Uruchamiana przez zapalnik zbliżeniowy 100–kg głowica miała wykazać dużą skuteczność. Dziś możemy sobie tylko wyobrażać, jak straszliwe skutki wywoływałby wybuch jeszcze większej, bo 306–kg, głowicy odłamkowej modelu W–10 w ciasnym boksie B–17. Widok kilku bombowców, ginących naraz w ogromnej kuli ognia, musiałby być porażający. Z dużą dozą prawdopodobieństwa można stwierdzić, że wobec ogromnych strat i braku możliwości obrony, alianci musieliby przerwać naloty na bronione przez tę rakietę obiekty. Po wojnie – przy pomocy von Brauna – na podstawie Wasserfalla Amerykanie skonstruowali swój pierwszy pocisk przeciwlotniczy Nike.

Pocisk R-1 Rheintochter

R–1 RHEINTOCHTER

Nieco prostszym pociskiem przeciwlotniczym, choć też mającym szansę na dużą skuteczność w użyciu bojowym, był R–1, opracowany w firmie Rheinmetall–Borsig. Dwukrotnie mniejszy od Wasserfalla pułap przechwytywania celów nadrabiał on prostotą konstrukcji, niższą ceną oraz silnikiem na stały materiał pędny. Z wyglądu był brzydki – przypominał trochę jeżozwierza: 4 stateczniki ogonowe, 6 środkowych i znowu 2 dziobowe typu canarda. Spośród broni II wojny światowej R–1 miał jeden z największych silników na stały materiał pędny. Sterowanie odbywało się za pomocą komend radiowych, a głowicę uruchamiał zapalnik zbliżeniowy. Warto zauważyć, że była to rakieta dwustopniowa. Według źródeł, których niestety nie udało mi się potwierdzić, przeciwko alianckim bombowcom została użyta na szerszą skalę na początku 1945 roku. Podobno odpalono łącznie 88 sztuk R–1, z których 62% zniszczyło swój cel. Z powodu małego pułapu przechwytywania opracowano wersję R–3 z silnikiem na paliwo płynne i silnikami pomocniczymi na paliwo stałe, lecz łącznie odpalono doświadczalnie tylko 6 sztuk R–3. Koniec projektu nastąpił wraz z końcem wojny.

Jeżeli ktoś z Was miałby jakikolwiek materiały, które mogłyby uzupełnić niniejszy artykuł, bardzo prosiłbym o kontakt.

Gunman

Zdjęcia archiwalne i grafiki dzięki uprzejmości strony Luftwaffe'46 (http://www.luft46.com) oraz (C) Raymond R. Corridon, (C) Rick Geithmann

Dane tech.: X–4

Długość:	2,01 m
Średnica kadłuba:	0,22 m
Masa całkowita:	60,5 kg
Zasięg teoretyczny:	5,5 km
Masa głowicy:	20 kg
Maks.prędkość lotu:	ok. 893 km/h

Dane tech.: WASSERFALL W–10

Długość:	6,128 m
Średnica kadłuba:	0,72 m
Masa całkowita:	3 500 kg
Pułap maks.:	ok. 18 km
Masa głowicy:	306 kg (W–1: 100 kg)
Prędkość maks:	2 855 km/h

Dane tech.: RHEINTOCHTER R–1

Długość:	5,74 m
Średnica kadłuba:	0,51 m
Masa całkowita:	1 750 kg
Pułap maks.:	8,4 km (R–3 14,7 km)
Masa głowicy:	100 kg (R–3: 390 kg)

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji **NEW S SERVICE**, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział **KONIEC WIEKU**, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale **HARDWARE** staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale **INTERNET** zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imade' - w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w **KOMPENDIUM WIEDZY** zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu **NEON GENESIS EVANGELION**, oraz coś ekstra - pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać - wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron

za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki **= 24.50**

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na **rok**

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9°°–16°°)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9°°–16°°**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,30 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

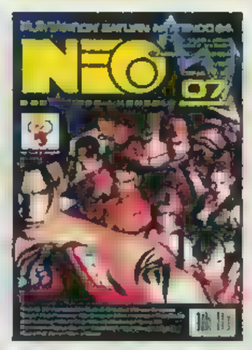
NEO'02 3.50 zł

NEO'03 3.50 zł

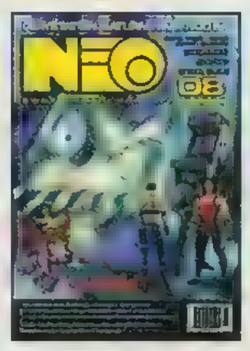
NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł



NEO'07 3.90 zł



NEO'08 3.90 zł

NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł

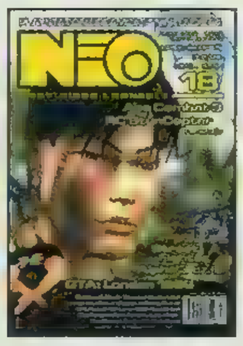
NEO'13 4.50 zł

NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł

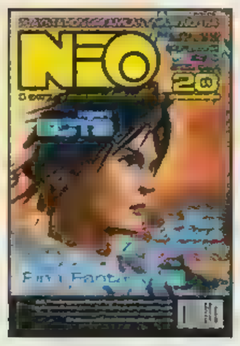
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.00 zł

NSS'73 5.00 zł

NSS'74 5.00 zł

NSS'75 5.00 zł

NSS'76 5.00 zł

NSS'77 5.00 zł

NSS'78 5.00 zł

NSS'79 5.50 zł

NSS'80 5.50 zł

NSS'81 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4
do nabycia w sieci sklepów EMPIK
Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 83**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **NEW S SERVICE**

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81						

Zamawiam następujące numery **NEO:** 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr **ANIMEGAIDO:** 3 4/8 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 83**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XLL
2	—	—	—	—
3	—	☐	—	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	☐	—	—	—
13	—	—	—	—
15	☐	☐	—	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	☐	☐

PLECAK

Plecak szary ☐

INNE

Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 83**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** ☐
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

WAKACYJNA OBNIŻKA CEN

15 BLUZA

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

14 T SHIRT

12 TORBA "KONSOLÓWKA"

Torba „konsolówka" książki też może nosić

Ceny zawierają koszty przesyłki

21

Bawełniane T-shirty

3

7

9

10

18

19

20

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

TEL. (0-22) 631-42-24

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA ← ZMIANA ADRESU SIEDZIBY FIRMY ↑ NOWY NR.TEL.

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

pon-pt w godz. 11-18

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz *wymienic stary komputer na nowy* - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM III 663 Mhz CELERON A +128C
Pł.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 10 GB 66/ATA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 2080 zł

RATY:	ZESTAW KOMP.	MONITOR 15" SAMTRON 55E
NAJNIŻSZA WPŁATA (10%)	218 zł	65,00 zł + 275,00 zł
RATA MIESIĘCZNA		
NA 12 M-CY	195,12 zł	63,08 zł + 258,18 zł
NA 18 M-CY	141,83 zł	45,85 zł + 186,68 zł
NA 24 M-CE	113,79 zł	37,18 zł + 150,97 zł
WYMAGANE DOKUMENTY:	ZAŚW. Z PRACY O DOCH.; DOWÓD OS. I DOK. ZE ZDJĘCIEM; MINIMUM 10% I WPŁATY	

DOPŁATA DO STANDARDU ATX (AGPx4 , FSB 133 Mhz)- 160 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
INTEL PENTIUM III 667 Mhz CELERON 128c	80
INTEL PENTIUM III 650 Mhz 256c	410
INTEL PENTIUM III 700 Mhz 256c	520
INTEL PENTIUM III 750 Mhz 256c	770
INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c	890
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c 133 Mhz	400
INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz	540
INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c 133 Mhz	890

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	160
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	380

CD-ROM DOPŁATY:
LG DVD 8x/40x 320

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 15300 MB ULTRA ATA/66	40
HDD 20400 MB ULTRA ATA/66	100
HDD 30000 MB ULTRA ATA/66	230

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 633 A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 1100 zł

PROCESOR PII CELERON 633 A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66 AGPx4
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1340 zł

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 14.IX.2000

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

Drukarki	
HP Desk Jet 1125C (A3)	1720
HP Desk Jet 1220C (A3)	2265
HP Desk Jet 340 CBI	1150
HP Desk Jet 610C	400
HP Desk Jet 640C	455
HP Desk Jet 840C	670
HP Desk Jet 895C	1020
HP Desk Jet 930C	855
HP Desk Jet 950C	1210
HP Desk Jet 970 CXI	1455
HP Laser Jet 2100TN (C4172A)	4725
HP Laser Jet 1100	1970
HP Laser Jet 1100A kopiarka - drukarka - skaner	2400
HP Laser Jet 2100	3365
HP Laser Jet 2100M	3780
Fax modemy	
ZOLTRIX 56000 PCMCIA	315
ZOLTRIX 56000 VOICE SP PCI COBRA	120
ZOLTRIX 56000 VOICE SP PCI PHANTOM	95
ZOLTRIX 56000 VOICE SP PCI R.(HCF)	160
ZOLTRIX 56000 VOICE SP ZEWN. R. 2MB	310
3COM USR	
SPORTSTER 56000 FLASH ZEWN.	440
SPORTSTER 56000 WEWN.	326
SPORTSTER 56K MESSAGE ZEW	540
Głośniki multimedialne	
SAMSUNG SUB-WOOFER	240
Creative	
CREATIVE 4PTSURR BOX	335
CREATIVE 4PTSURR OEM	310
CREATIVE DESKTOP THEATRE	1400
Kamery CCD	
LG LPC-UC35 PC	300
LIFEVIEW ROBO CAM USB	245
Creative	
CREATIVE WEBCAM GO PLUS USB	720
CREATIVE WEBCAM III USB	275
Logitech	
LOGITECH QCAM WEB	340
Samsung	
SAMSUMG MPC-M10 USB SZARA	285
SAMSUNG MPC-M10 USB NIEBIESKA	285
Karty graficzne	
Prolink	
PROLINK GEFORCE 2 MX 32MB BOX	630
PROLINK GEFORCE 2 MX 32MB TV-OUT	680
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB OEM	350
Creative	
CREATIVE GEFORCE2 GTS (NV15) 32MBDDR	1440
CREATIVE RIVA TNT2 VANTA 32MB PCI	440
Amax	
COLORMAX RIVA TNT-2 M64 32MB TV-OUT	430
Matrox	
MATROX MILLENIUM G-400 32MB SG DUAL HEAD	825
MATROX MILLIENNIUM G400 16MB SG SING	630
MATROX MILLIENNIUM G400 32MB SDRAM	665
Guillemot	
GUILLEMOT 3DPROPHET DDR 32MB (4771077)	1145
GUILLEMOT 3DPROPHET II 32MB (4771089)	1500
GUILLEMOT 3DPROPHET II 64MB (4771090)	1785
Karty muzyczne	
Creative	
SOUND BLASTER 128/PCI OEM CT4811	115
SOUND BLASTER LIVE OEM 1024	275
SOUND BLASTER LIVE PLATINUM BOX	905
SOUND BLASTER LIVE PLAYER1024 CT4760 BOX	380
Monitory	
TVS LR 14" MONO	350
Arcus	
ARCUS 9" MONO	415
LG	
LG 15" SW 520 SI	705
LG 15" SW 650M (multimedialny)	775
LG 15" SW570LS LCD	4645
LG 15" SW575MS FLATRON LCD	4775
LG 17" SW 77M (multimedialny)	1205
LG 17" SW774FT FLATRON	1550
LG 17" SW775C (TCO 95)	1140
LG 17" SW775FT FLATRON	1400
LG 17" SW775N	1090
Samtron	
SAMTRON 15" 55B	725
SAMTRON 15" 55E	660
SAMTRON 15" 65EM MULTIMEDIALNY	700
SAMTRON 17" 75E	945
SAMTRON 17" 75EM MULITIMEDIALNY	1010
SAMTRON 19" 95P PLUS	1900
Plextor	
PLEXTOR 8/ 4/32 BOX (PX-W8432TI)	1020
PLEXTOR 12/10/32 BOX (PX-1210TA)	1460
PlayStation	
Zestawy	
SCPH8002+ASCII JOY+GRY(V RALLY I HEART)	740
Skanery	
Plustek	
PLUSTEK OPTICPRO 12000T+FINEREADE	435
PLUSTEK OPTICPRO 19200S+FINEREADE	600
PLUSTEK OPTICPRO 9636T+FINEREADER	450
PLUSTEK OPTICPRO A3I+FINEREADER S	1005
PLUSTEK OPTICPRO P12+FINEREADER S	335
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER	490
PLUSTEK OPTICPRO U12+FINEREADER	390
PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER	580
HP	
HP SCANJET 3300C	430
Artec	
ARTEC AM12E PLUS 600X1200 dpi	265
ARTEC AM12S+FINEREADER SCSI	470
ARTEC ULTIMA 2000+FINEREADER 4	295
Epson	
PERFECTION 1200 S	1225
LG	
LG SW-600P	340
LG SW-600U	390
Tablety	
PENTAGRAM DUOPEN TABLET SERIAL (GREY)	335
PENTAGRAM DUOPEN TABLET USB (GREEN)	365
Tunery TV	
Prolink	
PROLINK DIGITAL VCR PAK FM/RC	325
PROLINK PV-BT878P TV + PILOT	260
TV PILOT DO TUNERA PIXELVIEW PLAY TV PRO	30
Guillemot	
GUILLEMOT MAXI RADIO FM (4771068)	150
GUILLEMOT ZEWN TRZNY KONWERTER VGA na TV NTSC/PAL	340
Aver	
AVER CAPTURE'98 DK/BG VCR STEREO TXT+PIL	370
AVER CAPTURE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT	345
AVER JOY ZEWN	460
AVER PHONE'98 DK/BG VCR STEREO TXT+RADIO	440
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+RADIO+PILOT	405
Mach	
Life View	
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT+PILOT	240
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT+RADIO+	270
LIFE VIEW LIFETV CAPTURE BOX	505
Zoltrix	
TVMAX CAPTURE TV PAL D/K TELEGAZETA	205
Samsung	
SAMSUNG 15" SM550B	830
SAMSUNG 15" SM550S	695
SAMSUNG 17" SM700IFT (PROMOCJA !!!)	1830
SAMSUNG 17" SM750P	1680
SAMSUNG 17" SM750S	1190
SAMSUNG 17" SM750ST (multimedialny)	1510
SAMSUNG 17" SM755DF (PROMOCJA !!!)	1520
SAMSUNG 19" SM900IFT	2750
SAMSUNG 19" SM900NF	3005
SAMSUNG 19" SM900SL+	2575
SAMSUNG 19" SM950P	2415
Sony	
SONY 15" E100E TRINITRON	990
SONY 17" E200E TRINITRON	1700
SONY 17" G200 TRINITRON	1900
SONY 19" E400E TRINITRON	2535
SONY 21" E500 TRINITRON	4500
Nagrywarki	
HP	
HP 4/4/24 8250i BOX (C4464B)	710
HP 8/4/32 9110 AT BOX (C4459A)	990
HP 8/4/32 9210e SCSI (C4456A)	1790
HP 8/4/32 9210i SCSI (C4455A)	1325
HP 10/4/32 9310i BOX (C4493A)	1135
HP 8230e 4/4/6 USB EXT EN (C4505)	1305
LG	
LG 4/4/32 OEM (CED-8083B)	700
LG 8/4/32 BOX (CED-8080B)	790
Yamaha	
YAMAHA 8/8/24 ATAPI OEM bez oprogr.	860
YAMAHA 8/8/24 ATAPI OEM z oprogr.	895
YAMAHA 8/8/24 SCSI BOX	1115
YAMAHA 8/8/24 SCSI OEM	1080
Toshiba	
TOSHIBA 4/4/4/24 + DVD COMBO (SD-R1002)	1190
TEAC	
TEAC 4/4/32 ATAPI BOX (W54-E)	740
TEAC 4/4/32 ATAPI OEM	710
Ricoh	
RICOH 8/4/24/4 COMBO BOX	1120
RICOH 6/4/24/4 COMBO OEM	980
RICOH 6/4/32	715

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

W NASTĘPNYCH NUMERACH...

BALDUR'S GATE 2: SHADOW OF AMN

Amn rzucił już swój cień na całą redakcję, kiedy dorwaliśmy betę. W następnym numerze dosięgnie i Was za pośrednictwem recenzji i polskiej premiery.

IN COLD BLOOD

Gdybyśmy mieli wolniejszy cykl wydawniczy, to jeszcze w tym numerze byłaby recenzja. Ale jesteśmy szybsi i ukazujemy się na rynku zanim krew zdąży ostygnąć (sic!)

BLAIR WITCH PROJECT

Za miesiąc pierwsza część wesołych przygód ciotki Jagi w radosnym lasku Blair ;)

KINGDOM UNDER FIRE

RTS z elementami RPG, czyli wielkie bitwy z udziałem orków i elfów, pod wodzą bohaterów.

METAL GEAR SOLID

Aż trudno uwierzyć, że konwersja z konsoli na PeCeta zajmuje tyle czasu...

LARRY 7 PL

Animowana wersja „Statku miłości" z pechowym erotomanem w roli głównej :)

THE RING PL

Uwaga! Ta gra nie ma nic wspólnego z „Władcą Pierścieni"! Danie odgrzewane po polsku.

ARCANUM

Gratka dla tych wszystkich, którzy zakochali się w FALLOUCIE

RUNE

Runiczna jatka na enginie UNREALA.

HITMAN: CODENAME 47

I Ty będziesz mógł zostać profesjonalnym zabójcą, drugim Szakalem...

ROAD TO ELDORADO

Będzie film rysunkowy, będzie też gra, a oba mają być hiciorami!

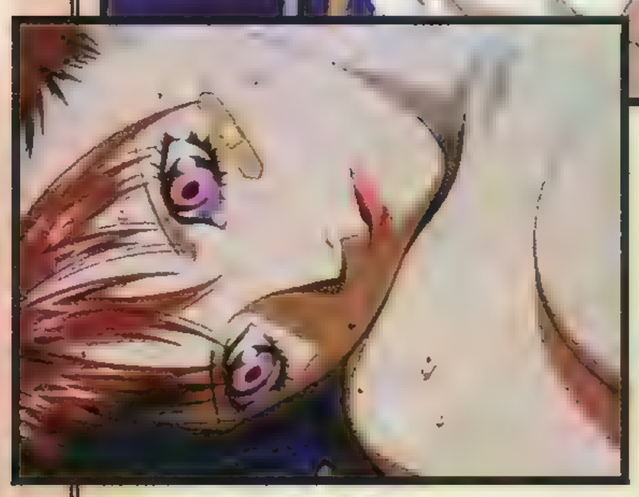
PLANET OF APES

"Planeta małp" to tak naprawdę zakamuflowane studium na temat rasizmu ;)

COLLIN MCRAE RALLY 2

Biedny Collin! Gdyby wiedział, jak bardzo spóźnia się na metę!

ORAZ QPA INNYCH GIER I MATERIAŁÓW REDAKCYJNYCH!



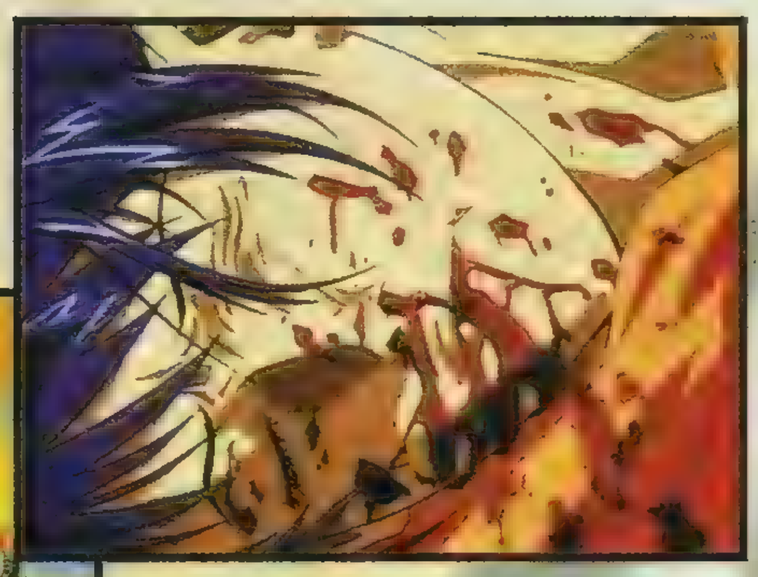
KITE

Jeśli lubiliście „Leona – zawodowca”, jeśli podobał się wam depresyjny „Ran” w reżyserii Kurosawy, to podejrzewam, że i prezentowany dziś film pt. „Kite” trafi w wasze gusta. Dlaczego tak uważam? Przeczytajcie!

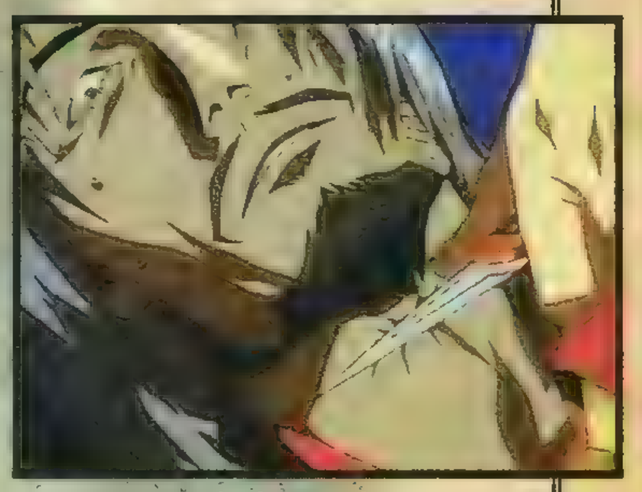
Dlaczego w leadzie do tego tekstu wspominam „Ran”? Ano, ze względu na atmosferę krańcowej beznadziei oraz ukazanie bezsensu ludzkich działań i planów – prowadzących donikąd. Można by, i owszem, porównywać „Kite” do takich anime jak „Golgo 13” czy „Riding Bean”, ale podkreślałoby to tylko warstwę akcji, a pominięty został specyficzny nastrój, w jakim pozostają widzowie jeszcze długo po końcowych scenach.

Powiedzieć o tym filmie, że krew leje się tu strumieniami, to z pewnością o wiele za mało. Wrażliwszym (i bardziej domyślnym) widzom radzę przygotować papierowe torebki lub ręczniki na wypadek, gdyby w trakcie oglądania nie poczuli się zbyt dobrze. Brutalność to jednak nie wszystko. Znajdziemy tu nie tylko warstwę „akcji”, ale i psychologiczną głębię – próbę przekazania widzom odczucia emocjonalnego okaleczenia, rozpaczliwej pustki życia głównych bohaterów, życia z dnia na dzień – bez żadnej pewności, czy nadejdzie jeszcze jakieś jutro.

Tokio stało się miastem przemocy i zbrodni. Jednak część przestępstw nigdy nie wychodzi na światło dzienne. Politycy, artyści, ludzie mediów ukrywają swoje grzeszki za zasłoną pieniędzy i znajomości. W takim świecie działa inspektor Akai – organizator grupy, eliminującej przestępców pozostających poza zasięgiem prawa. Sawa i Oburi to wykonawcy tych zleceń. Ich młody wiek sprawia, iż nie wydają się groźni, a specjalnie zaprojektowana broń, która strzela eksplodującymi pociskami, zapewnia im skuteczność i niezawodność. Dodatkowym zabezpieczeniem jest sam Akai, który jako prowadzący śledztwo łatwo może zacierać ślady.



Ilością bohaterów film raczej nie imponuje. Występują w nim zaledwie cztery wyraziste postacie: Sawa, Oburi, inspektor Akagi i Kanie (wymawiać z francuska, z długim „i”). Sawa to uczennica szkoły średniej. Sierota. Kilka lat wcześniej jej rodzice padli ofiarą brutalnego morderstwa, a ona sama – zamiast trafić do sierocińca – została adoptowana przez policjanta, prowadzącego sprawę tego morderstwa. Nietrudno się domyślić, że chodzi o inspektora Akai. Dodajmy, że ten darzy ją miłością bynajmniej nie ojcowską. Oburi – również uczeń, rówieśnik Sawy, wykonuje dla Akai zlecenia, chociaż pragnie się wycofać „z interesu”. Inspektor Akai – psychopatyczny glina. Postać podobna do tej, jaką kreował Gary Oldman w „Leonie – zawodowcu”. Z początku wydaje się bohaterem pozytywnym... Wreszcie ostatni z czwórki – Kanie. Antypatyczny grubas z rozbieżnym zezem, będący łącznikiem ze „zleceniodawcami”.



Skromną ilość bohaterów rekompensuje intensywność stosunków między nimi. Wszystko oczywiście ukryte pod maską zimnego profesjonalizmu i doskonałej obojętności. To nie bohaterowie, ale widz będzie przeżywał każde spojrzenie, zawieszenie głosu, każdą dramatyczną scenę. Szkoda tylko, iż film jest tak krótki – 45 minut. Cierpi na tym budowanie wizerunku postaci, chociaż z drugiej strony lakoniczność w przedstawianiu wnętrza bohaterów raczej wychodzi filmowi na dobre. Dzięki temu oglądając „Kite” nie sposób oderwać wzroku od ekranu. Ze względu właśnie na skoncentrowaną dawkę treści i emocji.

Pejotl

Kite

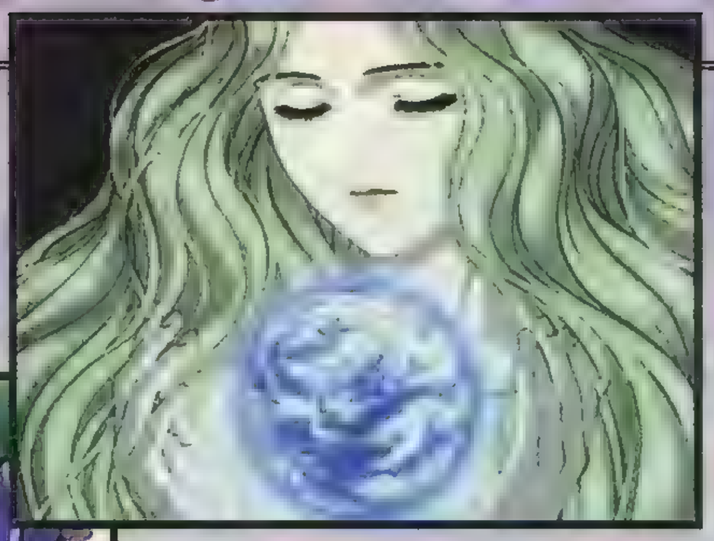
Scenariusz, reżyseria i projekt postaci: **Yasuomi Umetsu**

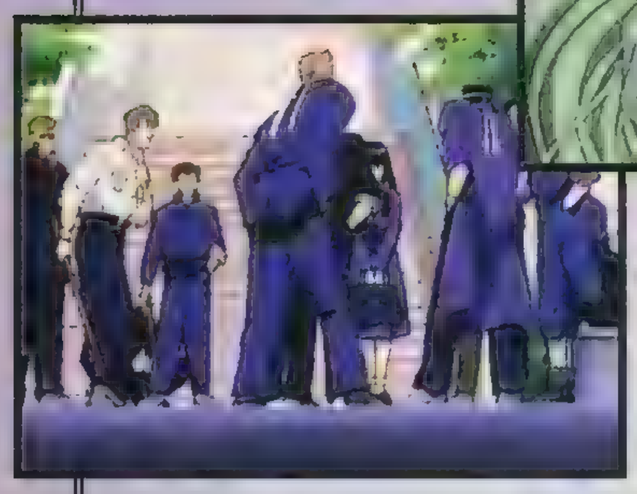
Muzyka: **An Fu**

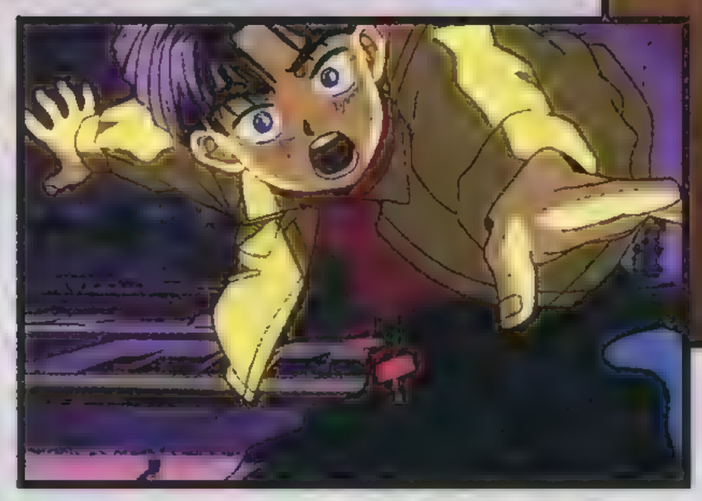
Czas projekcji:
45 min.

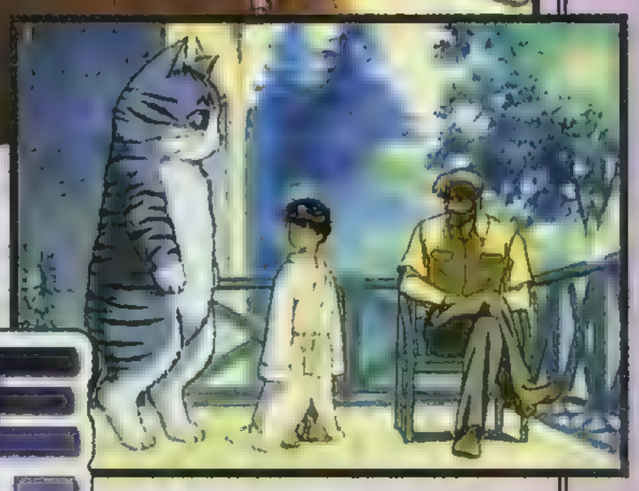
Rok produkcji:
1998

18









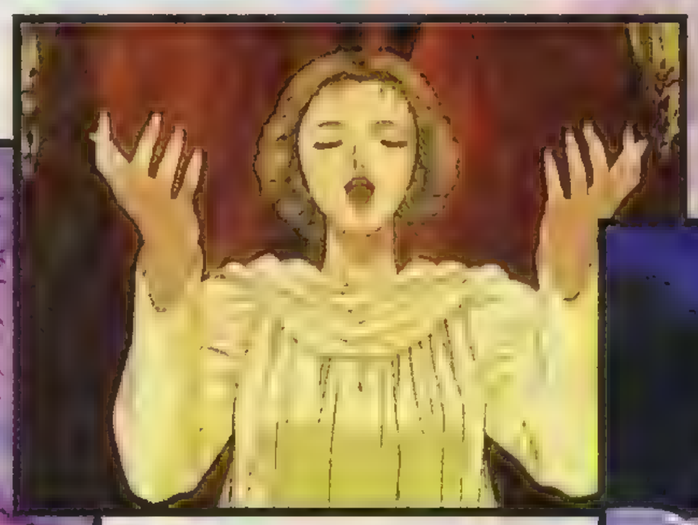
PLEASE SAVE MY EARTH

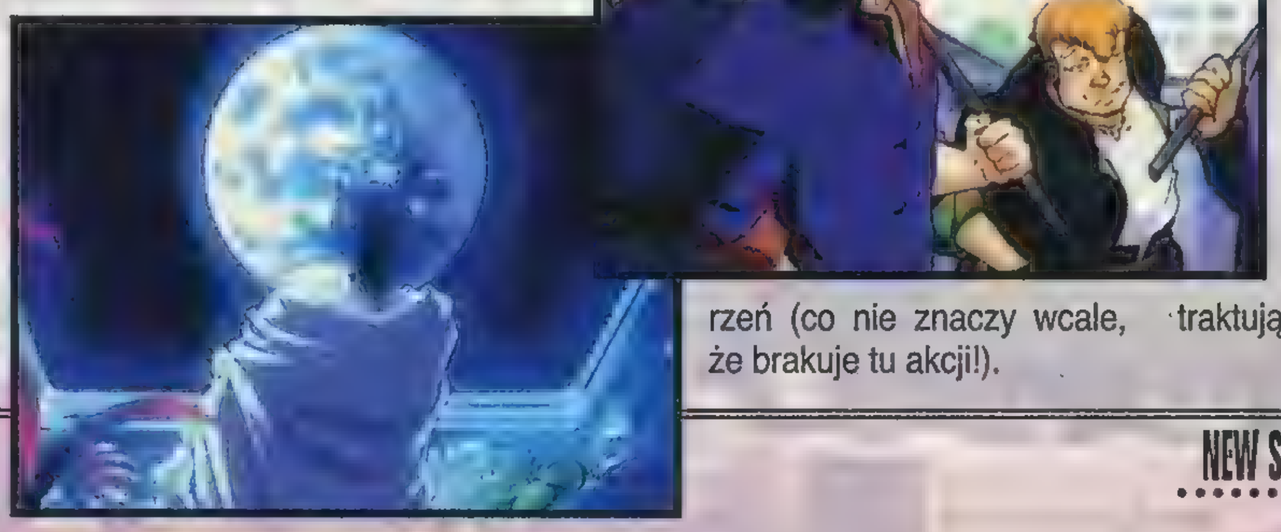
W animowanej twórczości Japończyków czasami można natknąć się na coś naprawdę wyjątkowego. Coś co zaprzecza powszechnie nadużywanemu powiedzeniu „wszystko już było". Takim właśnie filmem (a dokładniej – miniserią OAV) jest coś w rodzaju romantyczno–psychologicznej science fiction pod tytułem „Please Save My Earth".

Jest to opowieść o zwykłych nastolatkach, którzy odkrywają w sobie dziwne wspomnienia, poza tym powtarzają się im wciąż te same sny. Z wolna ujawnia się przed nimi ich prawdziwa przeszłość. I tak poznajemy historię siedmiu należących do obcej rasy naukowców, którzy w wyniku reinkarnacji zjawili się na Ziemi. Nasi bohaterowie, chociaż początkowo sny te traktują tylko jak ciekawostkę, to jednak poszukują się nawzajem. Chcą zebrać się całą siódemką w jednym miejscu. Czy jednak uda im się pozostać sobą? Kim są – zwykłymi nastolatkami czy przedstawicielami obcej rasy? Z wolna wydarzenia z przeszłości zaczynają odciskać coraz większe piętno na obecnym życiu bohaterów...

Główną postacią „Please Save My Earth" jest Alice (po japońsku: Arisu) Sakaguchi. W całą historię wplątuje się ona przypadkowo – podsłuchuje rozmowę dwóch kolegów ze szkoły. Jinpachi (w przeszłym życiu mężczyzna o imieniu Gyokuran) oraz jego przyjaciel Issei (w przeszłym życiu kobieta zwana Enju) opowiadają jej o swoich snach, które rozgrywają się w bazie obserwacyjnej na Księżycu. Alice nie wierzy w ani jedno słowo... dopóki podobny sen nie nawiedza jej samej!

Niezwykle trudno jest opisać film opierający się na wolnym budowaniu nastroju, skupiony na uczuciach i emocjach. Łatwo zdradzić o jeden fakt za wiele i odebrać widzom przyjemność z przeżywania podbudowanych tajemnicą scen. Akcja „Please Save My Earth" nie jest szybka. Skryte w przeszłości bohaterów sekrety również nie są zbyt długo ukrywane przed oczami widza. To, co stanowi o magnetycznej sile oddziaływania tej serii, to raczej siła emocji, zawikłany splot uczuć, istniejący pomiędzy bohaterami niż natłok wydarzeń (co nie znaczy wcale, że brakuje tu akcji!).





O oryginalny scenariusz nie jest łatwo. Zapewne narażę się fanom anime stwierdzeniem, że większość naszych ulubionych animacji to lepsze lub gorsze powielanie schematów. A to „magical girls", a to znowu „wielkie roboty". Na szczęście czasami można inaczej.

Sześć odcinków tej serii to bardzo drastyczny skrót wielowątkowej shojo mangi Saki Hiwatari. Stanowią one też najbardziej zaawansowany technicznie film oparty na komiksie „dla dziewcząt" (shojo). Jest to także przykład szczytowego osiągnięcia tego podgatunku. Animacja wyróżnia się starannością wykonania, a muzyka idealnie pasuje do obrazu. Specyficzną cechą tego anime jest jednak brak prawdziwego zakończenia. Te sześć odcinków w żaden sposób nie było w stanie ogarnąć historii opisanej w mandze, stąd pewne wątki pojawiają się znikąd, inne urywają się, a samo zakończenie można potraktować jako unik, podobnie jak miało to miejsce np. przy pierwszym zakończeniu „Neon Genesis Evangelion". Z drugiej strony pewna skrótowość i brak prawdziwego rozwiązania akcji dobrze współgrają z klimatem całej serii, podkreślając fakt, iż film należy przeżywać raczej od strony uczuciowej, niż tylko podążać za akcją od jednego faktu do drugiego. Mimo tego, iż „Please Save My Earth" nie jest pozycją powszechnie znaną nawet wśród długoletnich fanów anime, to jednak dorobił się grona swoich zwolenników, traktujących go jak pozycję „kultową".

Pejotl

Please Save My Earth
Reżyseria: Kazuo Yamazaki
Projekt postaci: Takayuki Goto
Scenariusz: na podstawie mangi Saki Hiwatari
Muzyka: Hajime Mizogushi
Piosenka końcowa: Yoko Kanno
Czas projekcji: 180 min. (6 epizodów po 30 min)
Rok produkcji: 1994

tips & tricks

Przygotował: Konsolite

CARMAGEDDON TDR 2000

Jeśli naciśniesz „`" (apostrof), będziesz mógł wpisać: hereComes – uaktywnia kody; openLevelsGuv – wszystkie poziomy; cash – dodaje pieniędzy (+$10 000).

MIDTOWN MADNESS

Kody do trybu singleplayer. Wciśnij CTRL–ALT–SHIFT–F7 i wpisz: nodamage – niezniszczalność (brak punktów); damage – wyłączona niezniszczalność; dizzy – wirujące niebo; fuzz – pokazuje wszystkich gliniarzy na radarze (brak punktów); ufo – zamiana samolotu w UFO; swap – zobacz sam; slide – przyczepność maleje (brak punktów): puck – przyczepność wzrasta; grav – grawitacja zmniejsza się o połowę (musisz wyjść do menu głównego i ponownie zacząć grę – brak punktów); postal – klakson pali skrzynki na listy (brak punktów); talkfast – głos komentatora przyspiesza; talkslow – głos komentatora zwalnia; /big – duzi ludzie; tiny – mali ludzie.

KISS PSYCHO CIRCUS: NIGHTMARE CHILD

Kody pod konsole. Podczas gry wciśnij tyldę i wpisz: listcommands – lista wszystkich komend; invuln – God mode; noclip – ?; nextarmor – więcej zbroi; prevarmor – mniej zbroi; nextmonster – następny przeciwnik; prevmonster – poprzedni przeciwnik; gimmiegimmiegimmie – dostajesz wszystko; notarget – wyłącza celowniczek; spectator – wyłącza Fly Mode; chasecam – zmienia układ kamer; cycleplayerclass – zmiana klasy; restartlevel – restart poziomu.

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR DEMO VERSION

Pod czas gry naciśnij F10, a następnie wpisz jeden z kodów: godgames – God Mode; moreammo – więcej amunicji; goldmode – ukryte komunikaty.

HARD TRUCK 2

Zrób pauzę i wpisz: freerepair – darmowa naprawa po naciśnięciu spacji; freerecover – naciśnij Ctrl + 5, by uzyskać darmową odnowę; fillup – niekończące się paliwo; minesoff – wszystkie miny znikają; hardtruckisthebest – pieniądze i licencje; wininalottery – pieniądze; openallroads – wszystkie trasy; advancedmap – na mapie będzie wszystko.

MADDEN NFL 2001

Kody wpisujemy w opcji Secret Codes; która jest w Settings. Uaktywniają się następujące drużyny: Lionpower – '57 Lions; Goldrush – '57 Bears; Jollygreen – '58 Giants; Stables – '58 Colts; Getem – '62 Texans; Therewasaman – '62Oilers; Megiveyou – '66 Chiefs; Champs – '66 Packers; Whoshotjr –'66 Cowboys; Blitzer – '67 Rams; Snowplow – '67 Packers; Tundra – '67 Cowboys; Heidi – '68 Raiders; Shocker – '68 Colts; Tvtimeout – '68 Jets; Nofluke – '69 Chiefs; MNF – '70 Browns; Peopleeater – '70 Vikings; Overtime – '71 Cheifs; Lucky – '72 Steelers; Perfect – '72 Dolphins; Airshow – '72 Colts; Steelcurtain – '74 Steelers; Purple – `75 Vikings; Hailmary – '75 Cowboys; Dynasty – '78 Steelers; Holy – '78 Raiders; Roller –'78 Chargers; Earl – '78 Oilers; Comeback – '79 Cowboys; Pirates – '79 Bucaneers; Ironman – '81 Chargers; Thecatch – '81 49ers; Tigers – '81 Bengals; Nochance – '81 Cowboys; Dantheman – '84 Dolphins; Upset – '85 Bears; Blowout – '85 Patriots; Flyaway – '85 Falcons; Shocker – '68 Colts; Thedrive – '86 Broncos; Crushed –'89 Broncos; Wideright – '90 Bills; Neonlights – '91 Falcons; Comebackkid – '92 Bills; Notagain – '93 Bills; Charge – '94 Chargers; Defense – '96 Panthers; Almost – '96 Packers; Missedchance – '98 Vikings; Noluck – '98 Packers; The catchtwo – '98 49ers; Inthegame – EA Sports; madden84 – '84 Madden; 86madden – '86 Madden; madden88 – '88 Madden; 90madden – '90 Madden; madden92 – '92 Madden; 94madden – '94 Madden; madden96 – '96 Madden; 98madden – '98 Madden.

MAYDAY

Upewnij się, czy NumLock jest włączony, a jeśli tak, to korzystając z klawiatury numerycznej wpisz jeden z poniższych kodów: 333333 – dostajesz 250 000 $; 777 – dostajesz 2 500 $; 55555 – pełna mapa; 44444 – pozytywne ukończenie misji.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

W opcji Video/Audio wybierz Advanced. Po prawej wybierz Console. Podczas gry naciśnij tyldę, aby włączyć konsolę. Teraz możesz wpisywać poniższe kody: god – God Mode(nieśmiertelność); give all – wszystkie bronie oraz przedmioty; health 100 – odnawia energię; notarget – wyłącza sztuczną inteligencję przeciwników; eventlist – wyświetla wszelkie komendy konsoli.

Wybór poziomu – w konsoli wpisz nazwę etapu, do którego chcesz się udać: blood, cemetery, cliff1, cliff2, creeperpens, end, fakkhouse, fog, gruff, gruff_cinema, homes1, homes2evil, homes3good, intro, landersroot, oracle, oracleway, otto, Over, shield, swamp1, swamp2, swamp3, towncenter_evil, towncenter_good,training, under, water, zoo.

Uwaga! Po przeskoczeniu do etapu musisz ponownie wpisać wszystkie kody, jakie miałeś włączone.

CARNIVORES

Podczas gry wpisz „debugon", by włączyć debug mode. W tym trybie dinozaury będą ignorować Twoją osobę, aż do momentu, gdy do któregoś z nich strzelisz. Masz też nieskończoną ilość amunicji oraz nie giniesz, gdy wpadniesz do lawy.

Kody: CTRL – szybsze bieganie; SHIFT+S – zwolnienie; CTRL+N – wysokie skoki; SHIFT+T – pokazuje ilość klatek na sekundę; TAB – pokazuje pełną mapę.

ALIEN VS. PREDATOR GOLD

Działa większość kodów ze zwykłego AvsP, a więc... Rozpocznij grę z trudnością easy, wejdź do konsoli (tylda) i wpisz „RIPLEY_WAS_HERE". Wersję spatchowaną na save'y odpal z dodatkowymi komendami „–lampcxtr –debug", wejdź do konsoli (tylda) i wpisz: MOTIONTRACKERVOLUME # – głośność trackera; QUICKSAVE/QUICKLOAD – umożliwia save/load zawsze w pierwszym slocie; SAVE #/LOAD # – save/load w slocie #; SAVESLEFT – pokazuje ilość save'ów w obrębie levelu itd. Wduś tyldę i F12 w tym samym momencie, a potem wpisz kod. Jeśli nie działa, to zastosuj magiczną kombinację Enter, kod, Enter.

MARINE: alienbot – bot (alien); freakoftheuniverse – God mode; giveallweapons – broń i amunicja; god – God mode; light – jasność dookoła gracza; marinebot – bot (marine); observer – Observer mode on/off; predobot – bot (Predator); showcoords – koordynaty; showfps – klatki na sekundę.

PREDATOR: gimme_charge – energia na maksa; skullcollector – God mode; giveallweapons – broń i amunicja; god – God mode; light – jasność dookoła gracza; marinebot – bot (marine); observer – Observer mode on/off; predobot – bot (Predator); showcoords – koordynaty; showfps – klatki na sekundę.

ALIEN: theonedeadlycreautureevercreated – God mode; giveallweapons – broń i amunicja; god – God mode; light – jasność dookoła gracza; marinebot – bot (marine); observer – Observer mode on/off; predobot – bot (Predator); showcoords – koordynaty; showfps – klatki na sekundę; winneroftheonegreatbattleoftheuniverse – bajery.

VIETNAM BLACK OPS

Wciśnij „T" i wpisz: ammo – amunicja; easy – obniżenie poziomu trudności; god – stajesz się niezwyciężony (God mode); hard – podwyższenie poziomu trudności; noclip – przenikanie przez ściany; normal – standardowy poziom trudności; removeai – pozbawia przeciwników ich sztucznej inteligencji; weapons – broń.

TOCA 2

Jako swoje imię wpisz Topdown. Teraz będziesz mógł wprowadzić któryś z poniższych kodów: cartastic – duuużo samochodów; double – więcej tras; ecklock – nowy wyścig; fat-

boy – przyspieszenie; girdle – trudniejsza wersja gry; hangover – kacyk horyzontalny; high jump – grawitacja rodem z księżyca; minicars – samochody w wersji mini; movie – kraksy; repel – namagnesowane samochody; rubber – samochody odbijają się od siebie, jakby były z gumy; skates – szybki wóz; skinny – koła; trripy – istne szaleństwo.

TONIC TROUBLE

W czasie gry pisz:

ALLPOWERS – wszystkie zdolności; FULLLIFE – odnowienie energii; MODEFLAY – możesz latać; SUPERED – stajesz się „napakowaną" wersją Eda.

TRICK STYLE

Wejdź do menu, wybierz opcje cheats i wpisz tam: citybeacons – zawsze wygrywasz; inflatedego – duuuże głowy; iwish – o wiele więcej czasu; tearound – zwycięstwa; travolta – power–upy zmieniają się co kilka sekund.

SEPTERA CORE

Naciśnij klawisz F12, po czym wpisz „imarealweenie", dzieki temu będziesz mógł skorzystać z pomocy poniższych kodów. Wystarczy że ponownie naciśniesz F12 i wpiszesz: enemies – pokazuje energię wrogów; fps – pokazuje ilość klatek na sekundę; hidetext – ukrywa napisy; makethemstopmommie – przeciwnicy są łatwiejsi do pokonania; mapemaker – ściąga całą mapę do formatu bmp możesz ją później obejrzeć przy pomocy jakiejś przeglądarki; sight – powiększa pole widzenia; spy – włącza debug mode; wstwwt–bgiob – zabija wszystkich przeciwników, gdy wciśniesz kombinację CTRL + F3.

SKOUT

Odszukaj plik OPTIONS.TXT i dopisz w nim linijkę „CHEAT_KEYS 1". Po uruchomieniu gry:

A – broń; F – latanie.

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Odpal grę z parametrem „–Mudd". Podczas gry działają klawisze: F9 – przyśpiesza badania; F10 – 10 000 kasy; F11 – odkrywa mapę.

STAR WARS: FORCE COMANDER

Cheaty działają na wersji od 1.1 wzwyż. Nazwij swojego gracza „TheGalaxyIsYours", wtedy klawisz M będzie dodawał command points. Z kolei ksywka „TheWorldIsYours" spowoduje, że po dwukrotnym kliknięciu na nim i wduszeniu niebieskiej strzałki otrzymasz dostęp do wszystkich poziomów. W niektórych wersjach gry działają też kody: CTRL + 8 – radar; CTRL + 9 – mapa; CTRL + W – zwycięstwo; SHIFT + M – 500 command points. Jeśli chcesz pościgać się podami, zniszcz obóz Jawów podczas trzeciej misji treningowej

Z nami się WYGRYWA!!!
lista 259 szczęśliwców

Konkurs Crime Cities

Gry Crime Cities otrzymują: Michał Matlakowski, Lublin; Michał Wojaczek, Czechowice–Dziedzice; Bartosz Sańpruch, Słupsk; Aleksander Kościesza, Warszawa; Paweł Gwizkowski, Bydgoszcz.

Gry Titanic otrzymują: Paweł Sech, Warszawa; krzysztof Biernacik, Krotoszyn; Bartosz Kozak, Nysa; Miłosz Sarwa, Kraków; Adrian Schwach, Warszawa; Piotr Tomczyk, Małogoszcz; Konstanty Chołostiakow, Jeżewo.

Gry Expendable otrzymują: Jacek Zdończyk Świebodzice; Szymon Winiarczyk, Wrocław; Michał Nowakowski, Szczecin; Daniel Turek, Kraków; Marek Bogatek, Warszawa; Romek Wiecka, Olesno; Szymon Selbirak, Gniezno; Marcin Madej, Kielce; Bartek Dobroś, Kępno; Jakub Tarczałowicz, Nowy Dwór Mazowiecki.

Gry Savage Arena otrzymują: Kajetan Motawa, Warszawa; Angelika Koziołek, Kielce; Tomasz Włodarczak, Leszno; Michał Andrzejewski, Stargard Szczeciński; Daniel Malisiewicz, Dębica; Czarek Kwiecień, Warszawa; Andrzej Watras, Gdańsk; Przemysław Podsiadło, Częstochowa; Marcin Dmytruszyński, Oborniki Wlkp.; Michał Muellaf, Toruń.

Gry Speedway`99 otrzymują: Michał Mitoś, Mysłowice; Maciej Wdak, Padew; Kamil Majer, Bydgoszcz; Łukasz Zegarek, Warszawa; Krzysztof Bernacik, Krotoszyn; Dominik Lisowski, Rzeszów; Paweł Habryka, Mysłowice; Bernard Orzechowski, Gęsiniec; Maciej chrul, Zielona Góra; Sebastian Michalik, Olsztyn.

Konkurs Devil Inside

Michał Fryziel, Szewna; Mateusz Pośpiech, Ruda Śląska; Marcin Turak, Tarnów; Marek Rokicki, Warszawa; Daniel Janik, Siedlce; Mirosław Rukat, Warszawa; Bartek Dobroś, Kępno; Marek Sukiennicki, Szczecin; Hanna Majewska, Warszawa; Radosław Wyrzykowski, Kłodzko; Radosław Kubisztal, Tarnów; Magdalena Kapuscińska, Lipnica; Łukasz Kamiński, Zabrze; Ania Barłóg, Poznań; Armin Kaden, Gliwice; Marcin Mastalerz, Kraków; Paweł Włosiński, Sosnowiec; Jarosław Wysocki, Białystok; Paweł Sech, Warszawa; Tomasz Sokołowski, Krasnystaw; Paweł Pochocki, Inowrocław; Bernard Orzechowski, Strzelin; Wojtek Krawczyk, Łódź; Krzysztof Rams, Rudy; Ryszard Kurdzieko, Opole; Wojciech Banaszek, Ostrów Wlkp.; Bartosz Chojnacki, Tychy; Agata Bigos, Kraków; Wojtek Rymarczyk, Wrocław; Maciek Podyma, Błonie; Piotr Skocz, Dobre; Sylwester Mazurek, Bychawa; Marek Haręża, Gliwice; Marcin Zarembski, Świecie; Łukasz Golasiński, Katowice; Piotr Pasieczny, Tomaszow Lubelski; Sławomir Jaźwiński, Kobyłka.

Konkurs Invictus

Dominik Szostek, Skawina; Przemek Pietraszek, Warszawa; Jacek Domański, Łódź; Karol Zielkowski, Warszawa; Bartłomiej Jaworski, Szczecin; Wojtek Dragan, Gdańsk; Paweł Zaskórski, Wrocław; Tomasz Toczko, Ełk; Monika Chmielewska, Chełmża; Łukasz Cisło, Brzeg Dolny; Mirosław Zwierz, Bolesławiec; Jacek Nowak, Nowa Sól; Piotr Kłosiewicz, Piastów; Tomasz Kubisztal, Tarnów; Dawid Janicki, Poznań; Paweł Pleśnar, Sanok; Łukasz Lazar, Racibórz; Jakub Kasper, Węgrowiec; Maciej Jakiełek, Gdańsk; Michał Gruszecki, Wrocław; Marcin Pindych, Częstochowa; Waldemar Żurawski, Częstochowa; Tymon Kokoszka, Osięciny; Tomasz Konopka, Łomianki; Ewa Wołyniec, Białystok; Marcin Wojakowski, Sosnowiec; Mateusz Budziankowski, Kraków; Jakub Burkiewicz, Legionowo; Łukasz Babiel, Łomża; Łukasz Stajer, Ruda Śląska; Kamil Turecki, Choroszcz; Łukasz Haśnik, Bieruń Stary; Andrzej Malara, Łódź; Jacek Mielcarer, Kowary; Paweł Karbownik, Warszawa; Miłosz Sarwa, Kraków; Łukasz Dziewanowski, Warszawa.

Konkurs Lemingi Rewolucja

Gry Lemingi Rewolucja otrzymują: Łukasz Czapliński, Zgierz; Michał Kostelecki, Łódź; Patrycja Kujawska, Pruszków; Igor Ostrowski, Warszawa; Konstanty Chołostiakow, Jeżewo; Tomasz Świerydzinkowski, Warszawa; Marcin Chmielewski, Elbląg; Laura Dziewanowska, Warszawa; Maciej Zaremba, Dąbrówka; Radosław Garbacz, Gdańsk; Andrzej Mielnik, Dąbrowa Górnicza; Rafał Andrzejczak, Warszawa; Bartosz Olewiński, Darłowo; Ola Nowakiewicz, Warszawa; Mateusz Styła, Gdańsk; Marcin Haręża, Gdańsk; Janusz Górnicki, Łódź; Daniel Sienkiewicz, Hrubieszów; Adam Kozyra, Węgry; Mateusz Jochimek, Gdańsk.

Gry Close Combat otrzymują: Ewa Wołyniec, Białystok; Jakub Gajewski, Warszawa; Krzysztof Napierski, Piekiełko;

Podkładki pod mysz otrzymują: Adrianna Pytel, Piekary Śląskie; Michał Gruszecki, Wrocław; Krzysztof Grzelak, Łódź; Łukasz Kucharczyk, Ciężkawice; Przemek Benedykciński, Toruń; Michał Żyra, Katowice; Rafał Kotyrło, Wołów; Michał Kotalczyk, Piekaty Śląskie; Piotr Matczak, Otwock; Marcin Macic, Trzebiatów; Michał Pioskowik, Mysłowice; Paweł Szkudlarek, Koszalin; Krzysztof Grześlak, Warszawa; Bartosz Całka, Toruń; Marcin Szeliga, Pielgrzymka; Marcin Gajos, Rembertów; Łukasz Puchalski, Zielonka; Robert Broda, Cieszyn; Leszek Król, Trzciano; Janusz Chorzępa, Sokołów Mlp.

Konkurs Rezerwowe Psy

Gry otrzymują: Marcin Kurdziel, Tarnobrzeg; Paweł Zawadzki, Kroków; Adam Burkacki, Warszawa; Marcin Tomkowiak, Warszawa; Igor Procajło, Kobyłka; Artur Jaźwiński, Warszawa; Konrad Ślusarczyk, Lublin; Bartek Sojka, Katowice; Dawid Janicki, Poznań; Krzysztof Ryś, Otmuchów; Zbyszek Toda, Inowrocław; Grzegorz Siemczuk, Łobez; Tomek Kupczyk, Wałbrzych; Szymon Mechliński, Pleszew; Marek Bliźniak, Łódź; Paweł Posłuszny, Kocierzew; Łukasz Piotrowicz, Warszawa; Tomek Warchałowski, Sanok; Jacek Domański, Łódź; Wojtek Maj, Łódź.

Konta e-mailowe otrzymują: Jarek Wojtasik, Kraków; Marek Krawczyk, Warszawa; Łukasz Nagórny, Białystok; Ryszard Milarski, Warszawa; Paweł Gębal, Kazimierz Dolny; Krzysztof Słabek, Warszawa; Tymon Kokoszka, Osięciny; Michał Pyrzanowski, Otwock; Michał Matlakowski, Lublin; Jarosław Wysocki, Białystok; Norbert Szychowski, Kraśnik; Anrdzej Mielnik, Dąbrowa Górnicza; Robert Krawczyk, Katowice; Piotr Polak, Olsztyn; Łukasz Pisarzowski, Mysłowice; Dariusz Wesołowski, Kluczbork; Daniel Możdżeń, Bochnia; Michał Nowakowski, Szczecin; Aleksandra Dubiel, Kraków; Daniel Maliszewicz, Dębica; Janusz Zięba, Kraków; Marek Pikarski, Warszawa; Radosław Chmielewsli, Kraśnik; Bartłomiej Burczyński, Płochocin; Michał Baszun, Zabrze; Łukasz Adamus, Tychy; Tomasz Świdetrski, Sopot; Przemysław Janica, Zakopane; Daniel Mizgała, Mysłowice; Andrzej Machaliński, Rumia; Janusz Lisiecki, Wolsztyn; Piotr Światłoń, Kraków; Wojciech Banaszak, Ostrów Wlp.; Ireneusz Garlicki, Mikołów; Piotr Pawlak, Piaseczno; Piotr Leszczyński, Osice; Łukasz Kamiński, Zabrze; Dobrosław Konarski, Konradów; Bartosz Chojnacki, Tychy; Jarosław Burdacki, Toruń; Piotr Osiński, Lublin; Robert Wyszyński, Michałów–Reginów; Arkadiusz Pytel, Piekary Ślaskie; Michał Tłuchmowski, Gdańsk; Damian Staniec, Starachowice; Michał Kostelecki, Łódź; Ireneusz Palka, Chrzanów; Marcin Gajos, Rembertów; Mirosław Kubacki, Lębork; Ewa Wołyniec ,Białystok; Krzysztof Napierski, Mława; Piotr Janiszewski, Warszawa; Arkadiusz Wójcik, Nowe Miasto; Stanisław Chodkowski, Warszawa; Sławomir Wanczura, Bydgoszcz; Jarosław Pawlak, Serock; Wojciech Spytek, Raciechowice; Edward Jamróz, Zakopane; Wojtek Herdzina, Zakopane; Krzysztof Kaleta, Gdańsk; Kamil Przybylski, Olsztyn; Michał Świtała, Wodzisław Śl.; Robert Tomaszewski, Kielce; Jakub Pokrzywniak, Mosina; Michał Pitrzkiewicz, Kraków; Łukasz Kucharczyk, Ciężkowice; Jarosław Ossoliński, Nysa; Zdzisław Nowakowski, Toruń; Paweł Jekiełek, Gdańsk; Sebastian Dukalski, Kraków; Łukasz Stajer, Ruda Śl.; Tomasz Zagajewski, Iława; Adam Kozyra, Węgry; Mieczysław, Michalczewski, Gdynia; Piotr Gołek, Jeleśnia; Michał Koziarski, Starowa Góra; Marcin Malinowski, Biłgoraj; Łukasz Lazar, Racibórz; Szymon Pachla, Bielsko–Biała; Krzysztof Gosk, Zambrów.

DWIE DOSKONAŁE GRY AKCJI W

MDK 2

79 złotych

JUŻ W SPRZEDAŻY

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Oceny gry MDK 2:

CD Action: **9/10**

Gry Komputerowe: **88%**

Magazyn IO: **90/100**

New S Service: **8/10**

Reset: **8,5/10**

+ gra MDK GRATIS!

Doskonała gra akcji w bardzo niskiej cenie - tylko 79 zł. W pakiecie znajdziesz również pierwszą część gry MDK - GRATIS ! MDK 2 to nie tylko doskonała gra akcji, ale również najwyższej jakości wydanie w pełnej, profesjonalnej polskiej wersji językowej (również pierwsza cześć gry jest całkowicie po polsku). Niezależnie od obu gier zajmujących w sumie trzy płyty CD ROM w pakiecie znajdziesz również wyczerpującą instrukcję obsługi, oraz, co bardzo ważne, w razie problemów technicznych nie zostajesz sam z kłopotami – możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

PAMIĘTAJ: JEST WIELE DOBRYCH GIER AKCJI, LECZ TYLKO MESSIAH I MDK 2 TO PRAWDZIWE HITY KTÓRE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™

BioWARE™ CORP

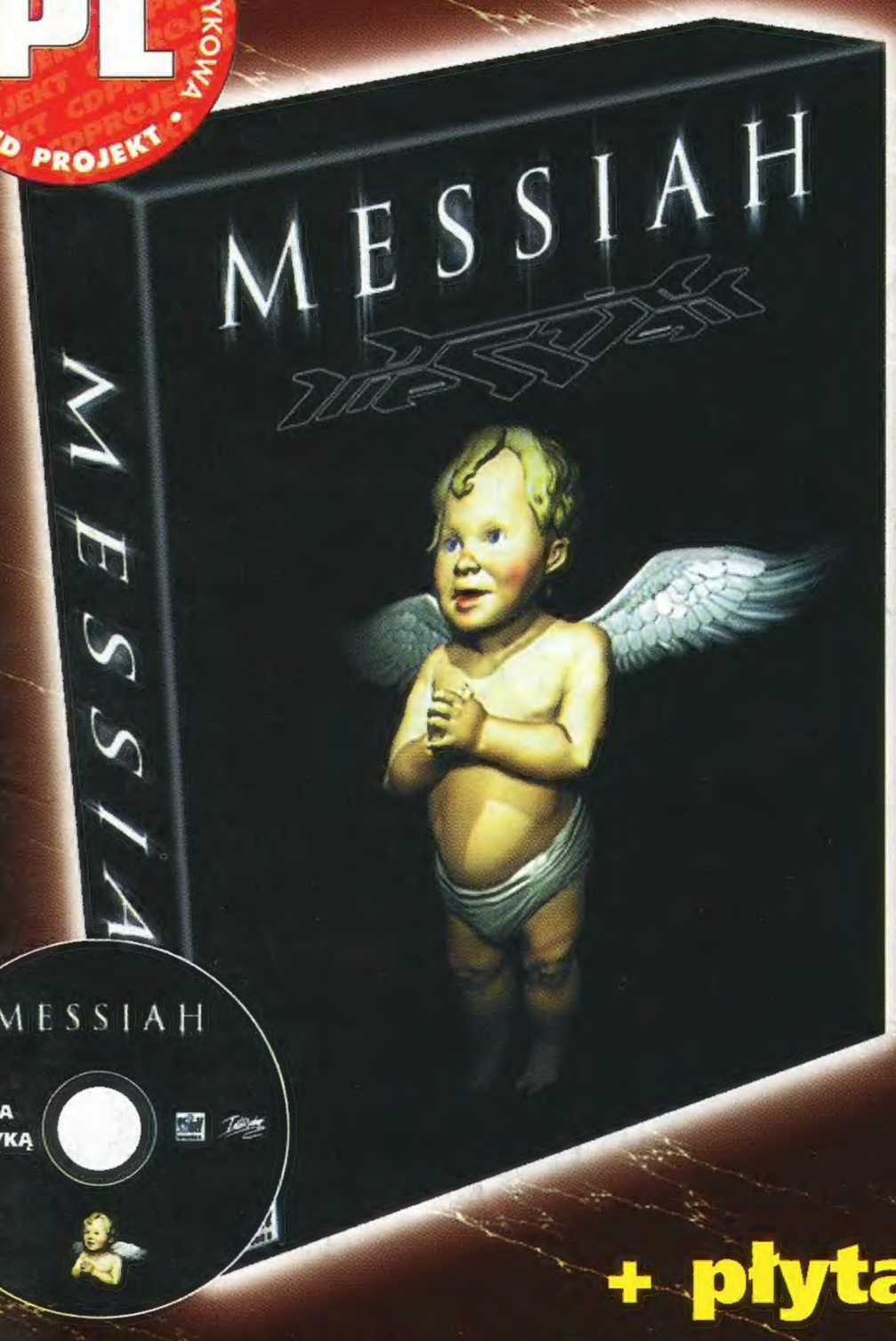
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

* opłacasz tylko koszt połączenia telefonicznego lub dostępu do inetrnetu

NIEWIARYGODNIE NISKICH CENACH!

MESSIAH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



29.90 złotych

W SPRZEDAŻY OD 4 PAŹDZIERNIKA

Oceny gry MESSIAH:

CD Action: **9+/10**

Gry Komputerowe: **83%**

Magazyn IO: **88/100**

New S Service: **8/10**

Reset: **9/10**

Świat Gier Komputerowych: **5,5,4/5**

+ płyta muzyczna GRATIS!

Tak, cena 29.90 to nie pomyłka w druku! To cena, którą zapowiadaliśmy znacznie wcześniej i teraz, wreszcie udało nam się dotrzymać obietnicy sprzedaży tej wspaniałej gry w tak niewiarygodnie niskiej cenie. Oczywiście ta gra wydana jest na najwyższym poziomie, opakowanie z grą zawiera dodatkową płytę audio z muzyką z gry, wyczerpującą instrukcję, a w razie problemów technicznych zawsze możesz skorzystać z darmowej* pomocy technicznej CD Projekt.

MOŻESZ KUPIĆ TAK TANIO I TAK DOSKONALE WYDANE! SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone. Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo Shiny znakiem handlowym Shiny Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Messiah, Interplay i logo Interplay są znakami hamdlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Limited.

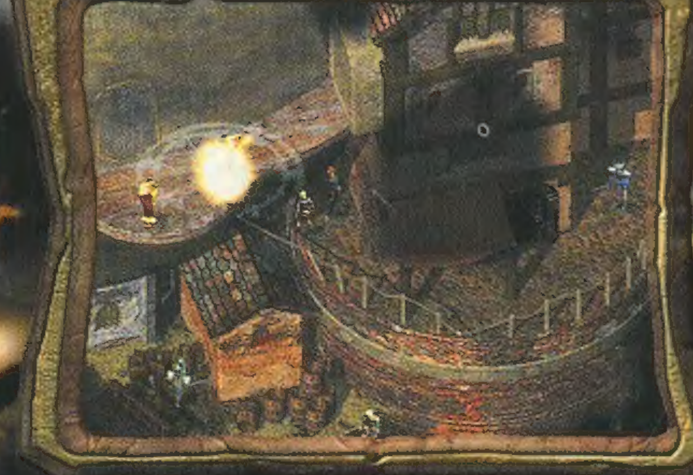
DZIEŃ, W KTÓRYM PONOWNIE ZAGŁĘBISZ SIĘ W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE BALDUR'S GATE JEST CORAZ BLIŻEJ. BĄDŹ GOTÓW!

FORGOTTEN REALMS®

Baldur's Gate™ II

Dawno nie byłeś we Wrotach Baldura... To niedobrze. Najwyższy czas, abyś znów odwiedził to miasto, bo ostatnio sprawy nie układają się zbyt dobrze.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™ BLACK ISLE studios BioWARE INFINITY ENGINE Advanced Dungeons&Dragons® OFFICIAL Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: Produkcja ©2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D, TSR i logo TSR są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są zmakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Wszelkie prawa zastrzeżone